



**TERRE
SOLIDAIRE**

MALLETTE ECSI

REGION CENTRE-VAL-DE-LOIRE

ECSI

**Éducation à la
Citoyenneté et à la
Solidarité Internationale**

Octobre 2022



ECSI : qu'est-ce que c'est ?

Le CCFD-Terre solidaire, dans son projet associatif, mobilise 3 leviers d'action : le partenariat international, la sensibilisation citoyenne et le plaidoyer.

L'ECSI, Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale, est l'outil pour sensibiliser les citoyens et les citoyennes à la solidarité internationale, dans une perspective d'éducation populaire, encourageant un regard critique et constructif sur le modèle de développement actuel.

Au CCFD-Terre solidaire, nous nous appuyons sur les liens et les impacts croisés entre nos vies ici et celles de citoyens et citoyennes du monde entier. Notre objectif est de déclencher un engagement personnel et collectif.

Qu'y a-t-il dans cette mallette ?

31 jeux et animations ECSI

Ils sont classés en **6 thèmes** centraux de l'action du CCFD-Terre solidaire :

- Droits humains (rose)
- Migrations-interculturalité (violet)
- Paix et vivre ensemble (bleu)
- Partage des richesses (rouge)
- Souveraineté alimentaire (jaune)
- Transition écologique (vert)

Ce classement thématique est indicatif et résulte d'un choix subjectif de l'équipe de création de cette mallette.

8 fiches « animation-type » (orange)

Elles vous permettront de prendre en main des bases d'animation (brise-glace, évaluation, bilan) et des types de jeux (débat mouvant, pas en avant, pictionary, photo-langage, quiz) et vous vous serez utiles aussi pour créer vous-mêmes d'autres jeux ou animations.

Chaque fiche a été conçue de manière à prendre connaissance du jeu/animation grâce à un code couleur par thème et des items repérés par des pictogrammes (nombre de joueurs, âge, type de public, durée, niveau de difficulté...).

Le descriptif comprend à la fois les objectifs et le principe de l'animation que l'étape de préparation, le déroulé (incluant le temps du débriefing) et les suites possibles en termes d'informations complémentaires sur le thème et/ou d'autres animations.

Comment utiliser la mallette ?

- **Choisir votre jeu** : en fonction du thème recherché (code couleur), utiliser le sommaire, puis prendre connaissance de la fiche choisie ou des fiches du thème.
- **Cliquer** : sur l'animation qui vous plaît dans le sommaire et sur les titres des pages d'animations pour retourner au sommaire. La mallette est vivante!

Chaque animation s'accompagne d'annexes, dont chaque délégation départementale de la Région Centre dispose :

➔ **CONTACTEZ L'EQUIPE D'ANIMATEUR BENEVOLES PRES DE CHEZ VOUS**

Cher : ccfd18@ccfd-terresolidaire.org

Eure-et-Loir : ccfd28@ccfd-terresolidaire.org

Indre : ccfd36@ccfd-terresolidaire.org

Indre-et-Loire : ccfd37@ccfd-terresolidaire.org

Loiret : ccfd45@ccfd-terresolidaire.org

Loir-et-Cher: ccfd41@ccfd-terresolidaire.org



- Préparer l'intervention avec l'équipe bénévole, en faisant part de vos souhaits (thématique, cadre, nombre de participants, etc. Les bénévoles sont aussi là pour faire des propositions !

Voilà, vous êtes fins prêts !
Bonne découverte ! Lancez-vous !

Si au cours de l'utilisation des fiches, vous avez des remarques ou questions, n'hésitez pas à en faire part à l'équipe régionale qui a créé cette mallette en écrivant à :

centrevaleloire@ccfd-terresolidaire.org

L'équipe de création : Marie-Véronique Plane - Anne Murat - Bernadette Durand - Julie Rolland
Octobre 2022





SOMMAIRE

EDITO - NOTICE

ANIMATION TYPE	N°1	Brise-glace
	N°2	Photo langage
	N°3	Pas en avant
	N°4	Débat mouvant
	N°5	Quiz
	N°6	Pictionnary
	N°7	Débriefer un jeu d'ECSI
	N°8	Evaluer une séquence d'animation ECSI
TRANSITION ÉCOLOGIQUE	N°1	Twisterre
	N°2	Jeu de la pizza
	N°3	Objectif planète durable
	N°4	Changeons le monde
	N°5	Test de l'empreinte écologique
	N°6	Conso : je prends position !
SOUVERAINETÉ ALIMENTAIRE	N°1	Timeline agriculture
	N°2	Pas en avant agriculture et climat
	N°3	Jeu de l'oie sur l'eau
	N°4	L'eau virtuelle
	N°5	Débat mouvant sur le quinoa
PARTAGE DES RICHESSES	N°1	À table !
	N°2	Le commerce mondial
	N°3	Jeu de la baguette
	N°4	C'est pas juste
	N°5	Jeu des chaises
	N°6	Apéritif international
DRIOTS HUMAINS	N°1	Si le monde était un village de 100 habitants
	N°2	Le déménagement
	N°3	Quiz Place des femmes dans l'agriculture
	N°4	Le tee-shirt " <i>Made in Maquilas</i> "
	N°5	Jeu des affiches
MIGRATIONS INTER- CULTURALITÉ	N°1	Pas en avant "interculturalité"
	N°2	Pictionnary migrations
	N°3	Exil : parcours du combattant
	N°4	Loto des migrant.es
PAIX - VIVRE ENSEMBLE	N°1	Carte Peters
	N°2	Jeu de l'exception
	N°3	Jeu de l'oie sur la paix
	N°4	Jeu des citrons
	N°5	Pas en avant "Inégalités des enfants dans le monde"

N°1 - BRISE-GLACE

 **Objectif :** Une activité "brise-glace" permet à un groupe de personnes qui ne se connaissent pas ou peu de faire connaissance de manière originale et ludique, afin ensuite de partager, échanger, pour travailler ensemble et créer un climat de confiance, d'écoute, de respect mutuel et une bonne ambiance.

 **Principe :** Par différents "mini-jeux" de présentation, amenant souvent les participant-es à bouger dans l'espace, la glace se brise et après cette introduction l'animation proprement dite peut alors commencer !


 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 10 à 15 mn.

 **Public :** Nombre de joueur·euses : Autant que de participant·es

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :** Cela dépend du jeu choisi. En général peu de matériel ou installation en amont. On peut aussi proposer aux participants d'apporter un objet personnel (à indiquer dans l'invitation).

 **Difficulté:** 



Quelques exemples...

Exemple 1 : Les points communs

Objectif/résultat : Connaître les participant·es et favoriser la rencontre

Durée : Au moins 10 mn. pour que les personnes puissent rencontrer plusieurs autres participant·es. Puis 10 mn. de mise en commun.

Déroulement : En groupe de deux, les participant·es discutent pour trouver au minimum 2 points communs avec l'autre personne. (Par exemple : ils ont tous les deux des frères, ils aiment Brad Pitt, ils jouent au tennis, ils ont déjà voyagé en Afrique, ...). Ils notent alors le prénom de la personne et les points communs avec cette personne. Puis ils vont parler à X personnes différentes. (fixer le nombre de rencontres en fonction du nombre de participants et du temps disponible)

Remarque : Proscrire les points communs trop évidents : nous apprenons tous les deux ce qu'est la coopération, nous sommes au même endroit en ce moment, nous sommes deux femmes, etc.

Mise en commun totale (si peu de participants) : chacun·e présente ses points communs avec les autres. Ou mise en commun partielle (plus rapide) : celles et ceux qui ont envie partagent les points communs qui les ont le plus étonné !

Exemple 2 : S'attacher aux autres

Objectif/résultat : Apprendre et enregistrer le prénom des autres à travers un fait les concernant.

Durée : 15-20 minutes.

Matériel requis : Pelote de ficelle ou de laine.

Déroulement : Placez les participant·es en cercle, debout ou assis. Commencez en leur disant votre prénom et un fait qui vous concerne (par exemple : « j'ai sept frères et sœurs », « je possède un iguane », ou « je peux me lécher le coude »... Plus c'est original, plus c'est drôle !). Tenez la pelote par le bout de la ficelle et lancez-la à une autre personne du cercle. Celle-ci doit à son tour dire son prénom et un fait la concernant. En tenant la ficelle, elle doit ensuite lancer la balle à quelqu'un d'autre. Refaire la même chose jusqu'à ce que tout le monde tienne un bout de la ficelle. Ensuite, reprenez le jeu, mais dans l'ordre inverse, en reconstituant la pelote jusqu'à la personne qui vous l'a lancée. Mais avant de pouvoir le faire, vous devez dire son nom et le fait qui la concerne!

Exemple 3 : L'objet fétiche

Objectif/résultat : Apprendre et enregistrer le prénom des autres au travers un objet qui le ou la caractérise.

Durée : variable en fonction du nombre de participant·es. Pour ne pas dépasser 15-20 minutes, éviter ce jeu "brise-glace" avec un groupe de plus de 20 personnes.

Matériel requis : Objets personnels apportés par les participant·es (à demander dans l'invitation).

Déroulement : Placez les participants en cercle, debout ou assis. Chacun·e à son tour se présente (nom, lieu d'habitation...) et complète avec son objet (description, pourquoi ça le caractérise...).

Autre option : mettre l'objet fétiche de chacun·e, à l'arrivée, dans un caisse ou un grand sac. Puis on choisit au hasard un objet, on se présente puis on présente l'objet : "A qui est-ce ?" et on donne la parole à sa ou son propriétaire. Cette personne dit son nom et explique son objet (idem plus haut), elle va choisir un nouvel objet, le présente et demande à qui cela appartient. Et ainsi de suite...

Exemple 4 : Tout le monde en ligne

Objectif/résultat : Amener les participant·es à mieux se connaître en découvrant des caractéristiques physiques et personnelles des autres. Susciter la coopération et la collaboration.

Durée : 5 minutes.

Déroulement : Répartissez les participant·es en deux groupes égaux. Le but est de voir quel groupe parvient à se mettre en ligne le plus rapidement en fonction des critères énoncés par la personne qui anime : se ranger par taille, par âge, par ordre alphabétique de prénom, par nombre de km parcourus jusqu'ici, etc. Le groupe qui se met en ligne le plus rapidement avec le moins d'erreurs gagne. Vous pouvez répéter ce jeu par exemple jusqu'à ce qu'un groupe remporte deux parties (prévoir une liste de caractéristiques en fonction de cette règle).

Exemple 5 : Les légumes n'ont pas de dents


Objectif/résultat : Se présenter, connaître les noms des participant·es, s'amuser.

Durée : 5-10 minutes. Maximum 15 personnes pour que ce jeu ne soit pas trop long et fastidieux.


Déroulement : On donne à chacun·e, à son arrivée, un nom de légume (ou de fleur, ou d'animal, ...). Le groupe se met debout en cercle. La règle de ce jeu est que l'on n'a pas le droit de montrer ses dents. Chacun·e se présente en disant son prénom et son nom de légume.

Ensuite, une personne débute en nommant ses deux noms (prénom et légume) et appelle ensuite une autre personne en disant son prénom ainsi que le légume associé. C'est ensuite au tour de cette personne d'en appeler une autre et ainsi de suite. Si quelqu'un fait une erreur ou montre ses dents, on l'élimine ou on la place au milieu du cercle.

N°2 - PHOTO LANGAGE

 **Objectif :**

- interroger les représentations sur une notion de solidarité internationale,
- mettre en débat certains concepts,
- appréhender le groupe avec des représentations différentes.


 **Principe :**

- des photographies ou dessins sont exposés et chaque participant·e en choisi 1 ou 2 en lien avec un questionnement, pour lancer un débat.

 **Lieu :**

Sur table Petite salle Grande salle Extérieur


 **Temps :** 1h.

 **Public :**

Nombre de joueur·euses : 4 à 20

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- un choix varié de photos, d'images, de dessins humoristiques (etc.) (numérotées) en lien avec le thème abordé et l'âge des participant·es,
- photos ou images représentant diverses actions, différents points de vue, contextes, situations... Il est souvent intéressant d'avoir des photos avec un 1er, un 2e et un 3e plan (pour approfondir l'analyse),
- tableau et marqueurs pour noter les mots qui ressortent durant l'échange.

Dans la mallette, voir exemple : Le time-line sur l'agriculture - fiche n°1 - souveraineté alimentaire - jaune

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Sélectionner des images ou photos les plus diverses possibles, il en faut environ 3 à 4 fois plus que le nombre de participant·es. Les numéroter pour favoriser l'identification lors des échanges. Trouver une banque d'images libre de droit sur internet ou sur la docuthèque du CCFD-Terre Solidaire. Réfléchir à la question que l'on veut aborder et l'exprimer de façon ouverte. Exemple : *Choisissez l'image qui selon vous, représente le mieux !* Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse, juste des représentations.

le déroulé

- **Énoncer les trois règles suivantes :**
 - La règle du secret : tout ce qui est partagé ne sort pas de la salle
 - La règle de la bienveillance : aucun jugement ne devra être porté
 - La règle de la sincérité : chacun doit faire un choix en conscience, le plus spontanément possible

1er temps : Le choix des photos.

Les photos sont disposées sur une ou des tables. Chaque membre du groupe va choisir individuellement une (ou deux) photo(s), celle qui lui « parle » le plus. Ce choix se fait dans le silence.

2ème temps : Les échanges en groupe.

Chaque participant·e va maintenant parler au groupe de sa photo. La qualité de l'écoute est ici primordiale. Puis, on va écouter ce que les autres participant·es ont à dire sur leur photo. Le travail de la personne qui anime consiste à poser des questions de clarification.

Il est enfin possible de prendre des notes sur ce qui se dit à travers les photos, afin de réaliser un brainstorming autour des questions suivantes :

Quelles sont les émotions majoritaires que vous éprouvez à l'égard de ... ?

Qu'est-ce que ça nous apprend sur notre relation à ... ?

Qu'est-ce que ça nous apprend sur notre appréciation de ... ?


les suites


- Autre jeu nécessitant l'analyse de photos ou d'images, déjà détourné par le CCFD-Terre Solidaire, et qu'il est possible de détourner à votre tour :


- Le jeu du **Dixit** en Inde "Dix'India" (disponible dans les délégations de la région Centre) :

<https://blog.ccfid-terresolidaire.org/centre/post/2015/11/02/Formation-CCFD-Education-%C3%A0-la-Citoyennet%C3%A9-et-la-Solidarit%C3%A9-Internationale>


N°3 - PAS EN AVANT


 **Objectif :** - faire prendre conscience des inégalités en incitant les joueurs à se mettre dans la peau d'un personnage

 **Principe :** - inciter les participant·es à se mettre dans la peau de personnes et les faire réagir à différentes situations selon leurs propres représentations. Si la personne répond positivement aux situations, elle avance d'un pas !

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 45 mn. à 1h.

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 12 à 24
Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes
Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :** - un grand espace,
- des cartes "rôles",
- une liste de situations ou événements,
- une affiche reprenant le profil des différents personnages (pour le debriefing).

Dans la mallette, voir des exemples d'animations :

Pas en avant "Inégalité des enfants dans le monde" - Fiche n°5 - turquoise

Pas en avant "Interculturalité" - Fiche n°1 - violet

Pas en avant "Agriculture et climat" - Fiche n°2 - jaune.

 **Difficulté:**   





Comment faire ?


le déroulé

- Si plus de 20 joueurs : tirer au sort des observateurs qui devront deviner les personnages des participants à la fin du jeu. Distribuer une carte "personnage" à chaque participant.e. Bien préciser où vit leur leur personnage. Indiquer qu'ils vont devoir se mettre dans la peau de ces personnages et les incarner le temps du jeu.
- Aider les participant-es à se mettre en situation avec leur imaginaire en s'appuyant par exemple sur les questions suivantes :
 - Comment s'est passé votre enfance ? Quels métiers exerçaient vos parents ?
 - Que faites-vous de vos journées ? A quoi ressemble votre mode de vie ? Où vivez-vous ?
- Faire le tour des participant-es pour s'assurer qu'ils ont bien saisi qui était leur personnage et le contexte dans lequel ils évoluent. Ils peuvent choisir d'être caricaturaux ou non.
- Placer les participant-es en ligne ou dos au mur. Expliquer que vous allez leur lire une liste d'affirmations de la vie quotidienne, et que si ça correspond ou convient à leur personnage, ils doivent avancer d'un pas. S'ils ne sont pas concernés, ils restent sur place. Énoncer les situations. À la fin, demander à chacun-e d'observer les positionnements du groupe.
- Demander aux participant-es de deviner les personnages des autres en fonction de leur avancement dans le jeu, ou alors faire appel aux personnes observatrices s'il y en a.
- Demander aux joueurs de rester à leur place et de décrire en quelques mots leur personnage. Puis leur demander de sortir de leurs rôles et de s'asseoir en cercle.
- Créer le débat autour de ce que chacun-e a ressenti pendant qu'il ou elle avançait, ou non. Puis échanger autour des questions :
 - Qu'avez-vous ressenti quand les autres avançaient et pas vous ? et inversement ? Comment vous êtes-vous senti dans la peau de votre personnage ?
 - Qui a eu le sentiment que ses droits fondamentaux n'étaient pas respectés ? À quels moments ?
 - Les personnages qui avançaient souvent, à quel moment avez-vous constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite que vous ?
 - Quels sont les droits fondamentaux en jeu pour cette activité ? Les personnages joués vous sont-ils complètement étrangers ? Est-ce que vous imaginiez que des écarts si grands pouvaient exister ? Qu'est-ce qui vous a le plus interpellé ?
 - Quelle est notre position à nous par rapport à la majorité de la population mondiale ?
 - Dans quelle mesure est-ce que nous portons un jugement sur notre personnage joué, ou ce que nous avons pensé pour lui ? Quelle représentation est-ce que nous avons de lui ?
- Distribuer un ou plusieurs post-it par participant-e et leur demander de noter une idée précise d'alternative que nous pourrions réaliser en tant que citoyen-ne du monde.
- **Variante : Il est possible de créer autant de "pas en avant" que de thème. Il suffit de créer des cartes rôle et des situations.**


N°4 - DÉBAT MOUVANT


 **Objectif :** - développer son esprit critique sur des enjeux thématiques,
- apprendre à débattre et à argumenter grâce à un cadre formalisé et ludique.

 **Principe :** Mettre en débat une affirmation suffisamment polémique pour diviser une assemblée.
Choisir les termes pour éviter la polémique sur la sémantique. Toutes et tous peuvent s'exprimer par un positionnement physique, et par la parole.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 mn. à 1 h.

 **Public :** **Nombre de joueur·euses :** illimité
Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes
Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :** - affiche de chaque question mise en débat,
- documents sur la question traitée pour permettre d'aller plus loin et d'étayer les positionnement exprimés (pour et contre).
- affiches "D'accord" / "Pas d'accord" (annexe 1)
- une corde pour délimiter (facultatif)
Nombre d'annexe : 1

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

le déroulé

- On sépare l'espace en deux camps : « d'accord » / « pas d'accord » ou bien « pour » / « contre », etc. On place le public au centre, puis on énonce la phrase à débattre et on demande aux personnes de se positionner dans l'espace en fonction de leur opinion.

On laisse 5 minutes à chaque camp pour lister des arguments. Ce moment est intéressant en terme de participation : il permet à chacun·e de s'exprimer. Il est donc fondamental de demander aux personnes de se rassembler en sous-groupes de trois personnes maximum pour confronter leurs opinions. Un·e porte-parole par sous-groupe sera chargé·e d'annoncer les arguments listés.

Le groupe « d'accord » et le groupe « pas d'accord » exposent tour à tour leurs arguments.

A ces moments, chaque participant·e doit pouvoir changer de groupe si il ou elle se sent convaincu·e par le ou les arguments exposés. L'objectif de chaque groupe est d'essayer de convaincre les personnes qui se trouvent dans l'autre camp, ou alors aller dans la rivière du doute, s'il y en a une (lire plus bas les variantes).

- **Attention**, la personne qui anime ne doit pas prendre part au débat, elle ne doit pas non plus synthétiser les prises de paroles pour orienter l'opinion. Elle distribue la parole, interroge les participant·es qui parlent le moins, interrompt celles et ceux qui parlent trop, demande des précisions ou des exemples quand un argument est obscur, rappelle les règles, relance la discussion.


Voir exemple : - Débat mouvant sur le quinoa (fiche n°5 - Souveraineté alimentaire - jaune)


- Conso, je prends position (fiche n°6 - Transition écologique - vert)

Variantes et astuces


- **La rivière du doute**
Ceux qui n'ont pas d'opinion, ou qui ont des « doutes » se placent au centre, dans une rivière imaginaire, « la rivière du doute ». En revanche, le groupe qui doute n'a pas le droit de s'exprimer. Les personnes, à tout moment, au fur et à mesure des arguments exposés, rejoignent l'un ou l'autre camp. Le but est qu'il n'y ait plus personne dans cette zone à la fin de l'animation.
- **L'avocat du diable**
Il est là pour introduire la polémique (si le public est timide), défendre le camp des moins nombreux... Cela le conduit à dire des choses qu'il ne pense pas, mais qui permettent de faire vivre le débat (arguments non fondés mais souvent employés, idées reçues, etc.)
Il respecte les règles du débat et le principe du débat = il montre l'exemple en changeant de place.
- On peut tester les affirmations préalablement, pour savoir si elles sont réellement polémiques. Et les réponses recueillies peuvent être utiles pour préparer des relances efficaces.


N°5 - QUIZ


 **Objectif :** - tester, évaluer les connaissances du public sur un sujet de manière ludique,
- à partir des réponses, engager un échange, une réflexion, donner envie d'aller plus loin.

 **Principe :** Une série de questions est posée au public qui cherche à y répondre individuellement ou en équipe.
Un quiz peut être une animation en tant que telle ou permet d'introduire une séquence. Le nombre de questions s'adapte à l'objectif et au public et au temps imparti.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30mn. à 1h30 (adapter en fonction du thème et du public)

 **Public :** **Nombre de joueur·euses :** illimité
Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes
Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :** - Une feuille questions/réponses pour l'animateur,
- tables : 1 par joueur ou par équipe,
- ardoise et craie ou papier et crayon + buzzer : 1 par joueur ou par équipe,
- 1 feuille quiz par joueur ou par équipe (les questions peuvent aussi être données à l'oral),
- 1 tableau pour afficher les scores des équipes.

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Veillez à bien installer les tables pour que les membres des équipes constituées se sentent à l'aise entre eux et face à la personne qui anime.
Même si le quiz est basé sur la compétition, faire attention que cela ne devienne pas l'unique enjeu de la séquence pour les participant·es. Le tableau des scores est là pour donner un aperçu de l'avancée et ne doit pas avoir une place centrale. L'ECSI repose sur des valeurs de coopération plus que de compétition.
Sur un stand de festival, possibilité de donner un cadeau "CCFD Terre Solidaire" à chaque personne répondant aux questions.

le déroulé

- - 2 écoles : soit on fait travailler le public sur un thème précis et on enchaîne les questions du quiz, puis à la fin on engage le débat de fond. Soit on aborde une thématique multi-directionnelle ("Si le monde était un village" par exemple) et on laisse le débat s'installer entre chaque question. Attention à bien maîtriser les temps de mini-débat pour finir la séquence dans les temps.
 - Si des équipes sont constituées, rester vigilant sur le fait que chacun·e à l'intérieur doit pouvoir exprimer son opinion sans être bridé·e par les bavard·es et les personnes imposant leur point de vue.
 - Favoriser une animation dynamique, à la manière des jeux télévisés. Plus le sujet abordé est grave ou sérieux, plus il est important de s'en détacher sur la forme quiz. La discussion permettra de revenir de manière sérieuse sur le sujet, avec des informations factuelles (chiffrées, objectives).
- Exemples de quiz : fiche n° 1 ("Si le monde était un village") et n° 3 ("Les femmes dans l'agriculture")
- Droits humains (rose) ou fiche n° 5 ("test de l'empreinte écologique") - Transition écologique (vert)

Variantes et astuces

- - L'utilisation de buzzers ou de klaxons permet de prendre cette distance avec le fond du sujet abordé.
- - Possibilité de créer vous-même vos propres quiz en ligne pour : jouer à distance, jouer avec le public dans la salle devant un grand écran (en répondant via son smartphone par exemple) : Kahoot, QuizZoodle, AhaSlides, Drimify, iSpring QuizMaker, ...
- - Il est possible de jouer en se déplaçant : avec une corde qui a 3 étiquettes, "A" "B" "C" pour que les participant·es se positionnent. Quand les réponses sont "oui" ou "non", les participants se positionnent d'un côté ou de l'autre de la corde. La même chose peut être faite avec des affiches positionnées aux 4 coins de la pièce.

N°6 - Pictionary



Objectif :

Faire prendre conscience de nos représentations et de nos préjugés sur un thème choisi.



Principe :

- deviner des mots ou des ensembles de mots dessinés tour à tour par les participant·es réparti·es en équipes.
- faire réfléchir, ensuite, sur les mécanismes à l'œuvre dans la construction de nos représentations de la société où nous vivons.

Nécessité d'avoir 2 personnes pour animer.



Lieu :

Sur table

Petite salle

Grande salle

Extérieur



Temps :

30mn. à 1h.



Public :

Nombre de joueur·euses : 4 à 20

Âge:



3-7 ans



7-11 ans



Adolescent·es



Étudiant·es



Adultes

Public:



Tout public



Scolaire



Matériel :

- 2 tableaux/paperboards + feutres,
- une liste de mots sur le thème,
- une grande feuille pour marquer les scores par mots devinés,
- un chronomètre ou sablier de 30 secondes,
- documents supports (rapport, exposition, etc.) sur le thème choisi

Dans la mallette, voir exemple : fiche n°2 - Migrations-interculturalité - violet



Difficulté:





Comment faire ?

la préparation

- Préparer une liste de mots en lien avec le thème du Pictionary (migrations, etc.) avec des difficultés variables, à adapter en fonction du public.

Installer les 2 paperboards (1 par équipe) pour les dessins de manière à ce que l'équipe 1 ne voit pas celui de l'équipe 2. Entre les 2 paperboards afficher le tableau des scores.

Nécessité d'avoir 2 personnes pour animer : une qui anime le jeu et une autre qui note les mots proposés par les équipiers de la personne qui dessine (listes de mots repris dans le debriefing)

le déroulé

- Constituer 2 équipes et choisir une première personne pour dessiner dans chaque groupe. Les appeler et leur murmurer le mot à faire deviner.

30 secondes pour faire deviner chaque mot. La première équipe qui dit le mot gagne un point. En parallèle, l'autre personne qui anime note les mots qui sont proposés par les autres joueurs, avant de deviner le bon mot.

Renouveler l'opération avec d'autres dessinatrices et dessinateurs et d'autres mots.

Lancer une réflexion en mettant en lumière qu'on s'appuie bien souvent sur des représentations communes (quelques fois stéréotypées).


Illustrer en reprenant les dessins avec les participants. Reprendre la liste des mots recueillis et prononcés par les participants avant de trouver le bon mot. Faire réagir les équipes sur les mots prononcés en demandant par exemple : "Qui a donné ce mot et pourquoi l'avoir utilisé ?"


Illustrer ou compléter les échanges avec les documents ou des exemples des difficultés rencontrées dans certains pays et de partenaires qui sont mobilisées et agissent ou autres actions menées par le CCFD-Terre solidaire sur ce thème.

Variantes et astuces

- Pour dynamiser le jeu, proposer que certains mots comptent double.
- On peut ajouter un dé qui en fonction de sa valeur ajoute un gage aux équipes. Exemples de "gages" :
 - Vous êtes obligés de dessiner les yeux fermés.
 - Utilisez votre main gauche (ou droite pour les gauchers)
 - Dessinez uniquement des traits droits (avec une règle)
 - Interdit de lever le stylo de la feuille.
- Les participants peuvent proposer des mots à condition de ne pas jouer durant ce tour de partie.

N°7 - DÉBRIEFER UN JEU D'ECSI

 **Objectif :** - permettre aux participant·e·s de sortir petit à petit de leur vécu de joueuses ou joueurs pour les amener à décrypter les informations en tant que citoyen·nes.

 **Principe :** - prendre le temps de construire son débriefing, en lien avec les objectifs pédagogiques qu'on s'est fixés, en 4 temps : Résultats, Ressenti, Retour, Réalité. C'est la méthode de débriefing des 4R !
Fiche réalisée par Louise Ollier, chargée d'action éducative à KuriOz.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 10mn. à 1h.

 **Public :**

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :** - papiers, crayons

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Autant de feuilles et de crayons qu'il y a de personnes participantes intéressées + animateurs·trices . Prévoir une co-animation, ou distribuer le rôles d'observateurs à des participants volontaires.

le déroulé

- Les jeux d'ECSI n'ont une plus-value pédagogique que s'ils sont accompagnés d'un bon débriefing à la suite de la partie, ici en 4 temps :

1. L'annonce des **Résultats** factuels du jeu (qui a gagné, quelle a été la conclusion du jeu...).

2. Un tour de **Ressenti** de chaque participant·e pour poser leurs émotions et constater l'état dans lequel le jeu les a mis.

3. Si cela est possible dans le cadre de la séance, le **Retour** de personnes observatrices du jeu va permettre de mettre de la lumière sur les interactions qui ont eu lieu au cours de la partie. Volontaires avant le démarrage du jeu, ces personnes ont effectivement pu prendre en note ce qui se passait (événements, phrases échangées, attitudes...) : les synthétiser au groupe permet de les rendre visible à tous.

4. Enfin, vient un temps de questionnement des liens avec la **Réalité**. En quoi ce que fait vivre le jeu peut être connecté à notre société (par ses règles de départ, par ses mécaniques, par ses happenings, par les interactions...)? Durant cette étape, on peut s'appuyer sur des données chiffrées et sourcées pour renforcer les apprentissages sur la thématique et appuyer le décryptage des participant·es. C'est une phase qui demande beaucoup de préparation en amont.


Le jeu d'ECSI crée un cadre permettant à la curiosité et à l'émotion de s'exprimer. Le débriefing est un espace de transformation pédagogique puisqu'il permet de les prendre en compte, de les nourrir d'éléments factuels concrets pour envisager à terme, une possible mobilisation citoyenne en lien avec la thématique abordée.


Après l'analyse de la réalité du terrain, la question de "Qu'est-ce que je peux faire pour que cela se passe autrement?" doit être posée aux participant·es.

les suites


- Pour prolonger une séquence d'ECSI avec un engagement auprès du CCFD-Terre Solidaire : <https://ccfd-teresolidaire.org/mob/>

N°8 - ÉVALUER UNE SÉQUENCE D'ANIMATION ECSI

 **Objectif :** Permettre au groupe qui a vécu une séquence d'animation en ECSI d'évaluer la séquence à la ou aux personnes qui l'ont animé.

 **Principe :** En début de séquence, la ou les personne(s) qui anime(ent) informe(ent) le public qu'un dernier temps sera consacré à l'évaluation de l'animation. La fiche (anonyme) précise que ce sont l'objectif, les moyens mis en oeuvre, et la posture d'animation qui seront évalués par les personnes participantes.


 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 5 à 10mn. selon la taille du groupe.

 **Public :** Nombre de joueur·euses : Autant que de participant·es

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :** - autant de fiches d'évaluations imprimées comme en page 2 et de crayons que de personnes participantes.
- un paperboard ou une affiche pour prendre des notes devant le public

 **Difficulté:**   



Comment faire?

la préparation

- En début de séquence, on demande au public ses attentes (à froid), et on les note. Si l'on sait que certaines attentes ne pourront clairement être satisfaites, on le dit en précisant pourquoi. Pour les autres, on donne rdv au public en fin de séquence pour vérifier si l'on a répondu à leurs attentes, pourquoi et comment. On donne ensuite les objectifs de cette séquence, qui devraient répondre à certaines des attentes citées. Un **objectif** se rédige avec un verbe d'action (être capable de ...) et doit être faisable (accessible), organisé dans le temps, réaliste, mesurable et explicite.

Fiche d'évaluation

Animation [nom - date - lieu]

- - Quelle est votre appréciation globale de cette animation (ou séquence d'animation) ?
 - Très Satisfaisant
 - Satisfaisant
 - Peu satisfaisant
 - Pas satisfaisant

Commentaire :

- - Quelle est votre appréciation de la posture d'animation du ou des intervenant-es ?
 - Très Satisfaisant
 - Satisfaisant
 - Peu satisfaisant
 - Pas satisfaisant

Commentaire :

- - Concernant vos attentes par rapport aux objectifs, diriez vous que ceux ci ont été :
 - Atteints voire dépassés
 - En grande partie atteints
 - Partiellement atteints
 - Pas atteints du tout

Commentaire :

- - Des remarques sur le groupe, la vie de groupe ?

- - Des remarques sur les aspects matériels ?

Les variantes

- Pour chacun des 5 items ci-dessus (ou d'autres), demander aux participant-es de se placer sur une ligne de 0 à 10 en fonction de la note attribuée (0 en début de ligne et 10 à l'autre extrémité)
- Créer des sous-groupes, qui répondront collectivement aux questions

N°1 - TWISTERRE

-  **Objectif :** Traiter de l'accaparement des ressources en faisant le lien entre les exploitations de matières premières, les produits manufacturés, les zones géographiques et les multinationales qui gèrent ces filiales.
-  **Principe :** Placer ses mains et ses pieds sur le plateau au sol en remontant la filière d'exploitation d'une ressource naturelle, jusqu'à une multinationale.
Ce jeu capte le regard et peut servir sur un stand ou lieu de passage pour 'attirer' le public. Animation très appréciée sur un stand.
-  **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur
-  **Temps :** 10 à 30 mn.
-  **Public :**
- Nombre de joueur-euses :** 4 max.
- Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes
- Public: Tout public
 Scolaire
-  **Matériel :**
- la nappe de jeu (1,80mx1,30m) Twisterre à poser au sol (annexe n°1)
 - la notice d'animation avec les 6 fiches sur chaque matière première (annexe n°2).
- Nombre d'annexes :** 2

Type d'animation :

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Placer le plateau de jeu au sol. Lire en amont les fiches sur les matières premières pour avoir en tête les informations sur chacune d'entre elles. Chercher des infos pour approfondir les rubriques "Que puis-je faire ?" afin d'offrir des démarches d'engagement au public.

le déroulé

- Demander à chaque participant-e de choisir une matière première. L'inviter à y poser le pied gauche. Ensuite, poser la question : "A votre avis quel est le bon produit en lien avec cette ressource?" L'inviter à positionner la main droite sur le produit manufacturé choisi. Poser la question : "Quelle est la zone géographique où l'on va trouver la matière première?". Inviter la personne à poser le pied droit sur le pays ou la zone géographique exploitée. Poser la question : "quelle est la multinationale qui exploite cette filière?" L'inviter à placer la main gauche sur la multinationale choisie.

Une fois la filière remontée, on corrige au besoin, puis on distribue la fiche de la matière première ciblée (annexe n° 2).

Lancer un échange sur ce que nous consommons, et de quelle manière sont fabriquées ces marchandises.


On peut aussi évoquer les conséquences écologiques et économiques pour les pays concernés et rechercher des solutions alternatives et concrètes, à notre portée, en complément de celles déjà proposées dans la fiche de la matière première concernée.


les suites

- D'autres animations peuvent être proposées à la suite :
 - "Le commerce équitable - (fiche n°2 - Partage des richesses - rouge)
 - "Le déménagement" - (fiche n°2 - Droits humains - rose)

On peut évoquer des partenaires du CCFD - Terre Solidaire qui luttent pour défendre l'accès aux ressources de leurs pays et les moyens de les exploiter (ou non), ou s'inspirer des actualités internationales.

N°2 - JEU DE LA PIZZA

 **Objectif :** Apprendre à choisir des éléments de consommation bons pour la planète.

 **Principe :** Assembler les ingrédients d'une pizza que l'on aime, puis une "pizza écologique", avant d'engager une discussion avec les participants sur des modes de consommation vertueux.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 à 45 mn.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : de 8 à 30

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- gabarits des ingrédients à découper dans du carton, en portion de disque dont la grandeur dépend de l'empreinte écologique de l'ingrédient (annexe n°1),
- recette de la pizza à afficher (annexe n°2)
- tableau des prix des ingrédients à afficher (annexe n°3)
- petits cartons avec le prix de chaque ingrédients à fabriquer à partir du tableau de l'annexe n°3
- tables et chaises.

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- découper les portions de cercle des ingrédients pour les pizzas en nombre suffisant pour tous les participants (annexe n° 1),
- découper les prix des ingrédients (d'après la liste de l'annexe n° 3),
- disposer les portions d'ingrédients et les prix sur une ou plusieurs tables,
- préparer l'affichette de la recette et la disposer dans la salle à la vue de tous (annexe n° 2).


le déroulé


- Les participant-es réalisent la pizza de leur choix.
- Échanges et discussion sur les pizzas fabriquées (ingrédients et prix). Expliquer que chaque ingrédient est représenté par une portion de disque dont la largeur dépend de l'empreinte écologique de cet ingrédient. Si les ingrédients de la pizza font plus d'un cercle, c'est qu'elle « consomme » plus d'une planète.
- 3ème étape : transformer cette pizza pour qu'elle ne coûte pas plus de 2.40 €. (l'empreinte écologique va sans doute augmenter).
- Demander ensuite de la transformer en pizza écologique (un seul cercle) puis calculer le prix de la pizza. Échanges et réactions.
- Discussion finale : Êtes-vous prêt à consommer moins et mieux pour pouvoir acheter des choses qui ne font pas trop de dégâts à notre planète ? Est-ce facile ?


les suites

- Compléments possibles :
 - "Twisterre" - (fiche n° 1 - transition écologique - vert)
 - "L'eau virtuelle" - (fiche n° 4 - Souveraineté alimentaire - jaune)
- Lien vidéo :
 - "Agroécologie en Guinée 1 - formation à l'agroécologie, nouvelles pratiques de polyculture et maraîchage, diversification des cultures" (6 mn.) : <https://vimeo.com/388220987>

N°3 - OBJECTIF PLANÈTE DURABLE


 **Objectif :** - construire un monde meilleur pour toutes et tous et pour la planète,
- découvrir les 17 Objectifs de Développement Durable des Nations Unies.

 **Principe :** A travers ce jeu qui ressemble à un jeu de l'oie, chaque joueur découvre qu'il peut avoir de petites actions positives dans sa vie de tous les jours. Le succès du Développement Durable dépend de la mobilisation de toutes et tous et de la pression qui sera mise sur les représentants des peuples.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur


 **Temps :** 30 à 40 mn.

 **Type d'animation :**

 **Public :** **Nombre de joueur-euses : 4 à 6**
Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent-es
 Étudiant-es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :** - tables et chaises,
- plateau de jeu (annexe n° 1),
- pions (nombre de joueurs) et un dé,
- cartes "questions" par objectif = 85 cartes (annexe n° 2),
- Présentation des 17 Objectifs de Développement Durable (annexe n° 3).
Total des annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Plusieurs groupes de 4 à 6 joueur·euses peuvent jouer en simultané sur différents plateaux.
 - préparer le nombre de plateaux de jeu correspondant au nombre de groupes de joueurs, ainsi que les dés et les pions,
 - photocopier les planches de cartes "questions" (annexe n°2) et les découper. Prévoir 1 jeu de cartes par groupe.
Exemple : 4 groupes de 6 joueurs, il faut 4 plateaux de jeu, 4 dés, 4 x 6 pions et 4 jeux de cartes 'questions'.
 - afficher et s'approprier les 17 objectifs de Développement Durable des Nations Unies (annexe n°3).


le déroulé


- Dans ce jeu des échelles (un peu comme un jeu de l'oie), chaque joueuse ou joueur lance le dé pour faire avancer son pion sur le plateau de jeu.
 - si on arrive en bas d'une échelle, on y grimpe, si on arrive en haut d'un toboggan, on y glisse : attendre le tour suivant pour jouer à nouveau.
 - si on tombe sur une case numérotée : une personne du groupe pioche une carte correspondant au n°, pose la question et si le·la joueur·euse donne la bonne réponse, il·elle peut rejouer.
- Le 1er joueur arrivé sur la case 2030 a gagné ! Il faut arriver pile sur la case. Donc si le nombre est supérieur au nombre de cases nécessaires pour arriver juste à 2030, le joueur recule et réessayera au tour suivant.
- Bravo ! Vous savez maintenant tout ce qu'il faut faire pour transformer le monde.


les suites

- "L'ONU Sommet sur le développement durable : 17 objectifs pour transformer notre monde" (3mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=RiTUmcvVk-E>
- "17 objectifs pour un meilleur monde" (4 mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=r356pAfRH8I>
- Deviens un SUPER héros de l'action pour le climat :
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/climate-action-superheroes-info/#greenguide>.
- "Deux minutes pour comprendre le développement durable" (4mn.) :
https://www.youtube.com/watch?v=VAPfpaTwp_A

N°4 - CHANGEONS LE MONDE


 **Objectif :** Mieux saisir ce qu'est la Responsabilité Sociale et Environnementale (RSE) des acteurs économiques et en quoi les jeunes adultes peuvent se sentir concernés.

 **Principe :** Parcours interactif et ludique qui permet de découvrir le dessous de situations, d'identifier le poids de l'économie et de trouver des idées pour changer les choses.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur


 **Temps :** 30 à 45 mn.

 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 12 à 18
Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- un sablier (ou chronomètre),
- ordinateur et vidéo-projecteur
- 3 tables et chaises (idem nombre de joueur·euses)
- 3 cartes : visuels (annexe n° 1),
- 3x3 bandelettes "à faire deviner" et 3 bandelettes "rôle à jouer" (annexe n° 1),
- 3 fiches : conséquences sociales et environnementales (annexe n° 2)

Nombre d'annexes : 2

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- - installer les tables et chaises,
- photocopier l'annexe n° 1 et découper les photos et les bandelettes "à faire deviner" et "rôle à jouer",

Installer le matériel pour projeter la vidéo témoignage (voir dans le déroulé). Vous pouvez évidemment en prendre d'autres.


le déroulé

- Répartir les joueurs en 3 équipes de 4 à 6 joueur-euses et mettre au centre de chaque table un des 3 visuels (jeunes entrepreneurs alternatifs, campus durable ou entreprise responsable (annexe n° 1).
- 3 joueurs de l'équipe reçoivent une des bandelettes "à faire deviner". Ils font deviner aux autres les mots indiqués. ATTENTION certains mots sont interdits, mime autorisé. Temps : 3mn. (annexe n° 1).
- Distribution et lecture de la fiche correspondante au thème de l'équipe : conséquences sociales et environnementales (annexe n° 2)
- 3ème étape : Rôle à jouer (annexe n° 1) dans chaque équipe 3 joueurs se répartissent les 3 rôles et jouent une petite saynète de 5mn. où ils ont imaginé comment faire bouger les choses ! Ils présentent à l'ensemble du groupe.
- Débat : regarder la vidéo-témoignage "Coton : l'or blanc du Burkina ne brille pas pour tout le monde" (10mn.) <https://www.youtube.com/watch?v=b6zXOqfyC10>
" Et moi, quelle est mon attitude ? Comment puis-je devenir acteur dans ma vie quotidienne ? "


les suites

- Complément possible :
- "Test de l'empreinte écologique" - Fiche n° 5 - transition écologique (vert)
- Vidéo "Le défi du développement durable: pourquoi agir maintenant ?" (4mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=sbZJx-dults>
- Vidéo "Développement durable: 4 principes pour gagner" (5 mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=tLfxwf8c1nE>

N°5 - TEST DE L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

 **Objectif :**

- découvrir que nos modes de consommations sont privilégiés,
- prendre conscience de l'impact de notre mode de vie,
- motiver des modifications de comportement.

 **Principe :**


- à partir de 5 questions, ce test (et les échanges qui s'en suivent) permet de réaliser que pour se nourrir, se déplacer, se loger ou s'équiper nous consommons plus de ressources que ce que la Terre peut nous fournir et recycler.

 **Lieu :**

Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 à 45 mn.

 **Type d'animation :**


 **Public :**

Nombre de joueur-euses : 10 à 25

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent-es
 Étudiant-es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

Notice avec les questions et le débriefing (Annexe n° 1),
Test individuel pour les adultes (Annexe n° 2) - 1 par participant-e
Test individuel pour les enfants de -10ans (Annexe n° 3) - 1 par participant-e
Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Imprimer des feuilles du quiz pour chacun·es des participant·es.

Se renseigner sur ce qu'est l'empreinte écologique et sa méthode de calcul.
- Voici 2 exemples de sites. Il y en a beaucoup d'autres !
 - <https://www.geo.fr/environnement/quest-ce-que-lempreinte-ecologique-et-comment-la-calculer-193794>
 - <https://www.wwf.ch/fr/vie-durable/calculateur-d-empreinte-ecologique>








le déroulé

- - Lire collectivement les 4 premières questions (voir annexe 1).
 - En fonction du nombre de participant·es, adapter le partage des réponses trouvées pour les jeunes et apporter les "bonnes" réponses (voir annexe 1).
 - Pour la 5ème question, proposer le quiz (*voir annexe 2 pour les +10 ans et annexe 3 pour les -10 ans*), que chaque personne remplit individuellement.
- - Partage des résultats individuellement (à adapter en fonction du nombre de personnes participantes)
 - Prendre le temps pour que les personnes puissent s'exprimer, échanger, poser des questions, comparer...
 - Débriefing général (voir annexe n°1) pour aller plus loin et chercher ensemble des manières de remédier à la surconsommation des ressources de la Terre.

les suites

- Calculer son empreinte écologique exacte nécessiterait beaucoup plus de précision, l'ensemble de notre activité individuelle devrait être pris en compte. Ce calcul est donc une estimation qui vise à nous faire prendre conscience de la fragilité de la planète. Il existe d'autres modes de calcul (voir exemples dans la préparation), vous pouvez inviter les personnes à aller essayer d'autres modèles sur internet pour avoir une idée plus précise de leur empreinte écologique.
- Vidéo "Le dessous des cartes : L'empreinte écologique" (12 mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=1eaPiIvgyjs>
- Vidéo "La famille Kiagi - L'empreinte écologique" (3 mn.) pour les jeunes :
https://www.youtube.com/watch?v=_moPTEUcDqg

N°6 - CONSO : JE PRENDS POSITION !

-  **Objectif :**
- sensibiliser à la question du changement climatique,
 - s'interroger sur ses pratiques de consommation.
-  **Principe :**
- "D'accord" ou "Pas d'accord" ? On donne une affirmation et les participant-es doivent prendre position d'un côté ou de l'autre de la corde. Par une phrase argumentée, elles ou ils justifient à l'oral leur choix !
-  **Lieu :**
- Sur table Petite salle Grande salle Extérieur
-  **Temps :** 35 à 45 mn.
-  **Public :**
- Nombre de joueur-euses : 10 à 20
- Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent-es
 Étudiant-es
 Adultes
- Public: Tout public
 Scolaire
-  **Type d'animation :**
- Quiz
 - Débat mouvant
 - Pas en avant
 - Photo langage
 - Jeu de plateau
 - Pictionary
 - Autre
-  **Matériel :**
- un panneau "d'accord" et un panneau "pas d'accord",
 - une corde d'environ 8 m (à défaut du scotch large si le sol le permet),
 - un paper-board et des feutres,
 - fiche "affirmations" (Annexe n° 1)
- Nombre d'annexes : 1

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Fixer les 2 panneaux "d'accord" , "pas d'accord", et pour délimiter ces 2 camps, une corde.

Imprimer les affirmations choisies (en fonction de l'âge du groupe) de façon à ce qu'elles soient lisibles de loin.

le déroulé

- Animation inspirée du "Débat mouvant" - (fiche n°4 - animation type - orange).
On énonce une affirmation comme :
 - *Il faut vivre simplement pour que d'autres puissent simplement vivre.*
 - *Les initiatives individuelles permettront l'adaptation aux changements climatiques.*
 - *Pour lutter contre le changement climatique il faut instaurer l'écologie punitive.*
 - *Pour lutter contre le changement climatique, il faut vivre comme avant.*
 - *Pour lutter contre le changement climatique, il faut inventer de nouvelles technologies.*
 - *Seul, je ne peux pas lutter contre le dérèglement climatique.*
 - *Ma façon de consommer peut changer les choses.*Puis on demande aux personnes de se positionner d'un côté ou de l'autre de la corde.

Certaines d'entre elles argumentent leur choix. Fort de ces raisons partagées, on peut alors changer de camp si l'on est séduit par les arguments d'en face !
On peut écrire sur un paper-board l'évolution entre le début et la fin des échanges en notant le pourquoi de cette évolution.

Débriefing :

Réfléchir ensemble sur les deux questions suivantes :








- 1° Quand avez-vous été une majorité à être d'accord ? Pourquoi ?
- 2° Sur quelle affirmation avez-vous été le plus en désaccord ? Pourquoi ?

les suites

- Lister un certain nombre de petites actions possibles à faire individuellement ou collectivement après avoir visionné cette vidéo :
"Entretien avec Pierre Rabhi : Révolution humaine, Sobriété heureuse" (7 mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=CvfyuL9bDk>

- Réaliser le "Test de l'empreinte écologique" - (fiche n°5 - transition écologique - vert)
- Pour débattre en école primaire, au collège, ou au lycée, voici des affirmations adaptées :
<https://frene.org/wp-content/uploads/2021/05/2.Debat-mouvant-Le-climat-en-mouvement-2016.pdf>

N° 1 - TIMELINE AGRICULTURE

-  **Objectif :** Tester ses connaissances du milieu agricole à l'échelle française, européenne et mondiale.
-  **Principe :** Placer des événements liés à l'agriculture sur une échelle du temps sans connaître la date, après avoir posé une première carte événement dont la date est dévoilée.
-  **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur
-  **Temps :** 20 à 30 mn. suivant le nombre de cartes distribuées
-  **Public :** **Nombre de joueur-euses :** 8 à 50
- Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent-es
 Étudiant-es
 Adultes
- Public: Tout public
 Scolaire
-  **Type d'animation :** Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre
-  **Matériel :** - tables et chaises
- 116 "cartes événements" (annexe n° 1),
- fiche réponses et commentaires (annexe n° 2),
- corde : ligne du temps, épingles à linge pour fixer quelques repères temps.
Nombre d'annexes : 2

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- *Photocopier les planches de cartes, puis les découper (!\ NE PAS DÉCOUPER L'ORIGINAL)*

Décider si toutes les cartes sont mises en jeu.

Préparer quelques feuilles de repère de temps et les accrocher.

Deux méthodes d'animation :

- soit en collectif (on joue tous ensemble) : accrocher la corde et placer des repères de temps (info : de -500 millions d'années à 2017). Cela permettra d'épingler les cartes piochées pendant le jeu.

- Soit individuellement ou en équipes : répartir les cartes pour que chaque personne ou équipe ait le même nombre de cartes (ex : 4 groupes de 6 avec 29 cartes par groupe). la ligne du temps va se constituer sur la table de jeu.

Penser à avoir avec vous les 6 feuilles de l'annexe n°2 pour les réponses et précisions sur les divers événements.

le déroulé

- On donne une règle pour déterminer la 1ère personne (ou 1er groupe) à jouer : par ex. personne qui habite le plus loin du lieu d'animation..., puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Elle pioche une carte au centre et la place : à droite de celle qui est déjà posée si elle estime que l'événement s'est déroulé après, ou à gauche s'il s'est déroulé avant (voir sur la ligne où sont indiquées les dates repères).

Si la personne s'est trompée, elle marque un point... Le but est d'avoir le moins possible de points !

La personne qui anime apporte alors des éléments à partir de la fiche réponses (annexe n°2).

C'est alors à son voisin ou à sa voisine de piocher une carte et d'aller la placer au bon endroit ! Et ainsi de suite... La frise chronologique se constitue peu à peu.

Quand les cartes sont placées, chaque personne choisit une carte dans la frise qui d'après elle a fait avancer l'agriculture dans le bon sens et elle s'explique. Débat possible.

On peut aussi choisir un événement qui semble à 1ère vue très éloigné de l'agriculture mais qui en fait est très lié, puis débat sur l'importance de cet événement pour l'agriculture.

les suites


- Vidéo : "Covid-19 Afrique : entre crise alimentaire et crise politique, l'étau se resserre" (4mn.) :


<https://www.youtube.com/watch?v=negQM7Eb7Hw&list=PLzauOzp-ZbfvpajEToo-slGjSpvGWfoL2>


- Vidéo : "Crise alimentaire : pourquoi certains États ont intérêt à ce que rien ne change ?" (3mn.) :

<https://www.youtube.com/watch?v=6n19PrUZ6Zw&t=126s>

N°2 - PAS EN AVANT AGRICULTURE ET CLIMAT


 **Objectif :** - permettre à un groupe de prendre conscience des conditions de vie des personnes travaillant la terre dans différents pays,
- sensibiliser sur les inégalités et les liens entre agriculture et climat.

 **Principe :** Incarner des rôles d'agricultrices et agriculteurs à travers le monde et faire un "pas en avant" ou non en fonction des situations présentées par l'animateur.


 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 mn. à 1h.

 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 8 à 20
 Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes
 Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :** - 23 cartes personnages /rôles (annexe n° 1)
 - affiches A3 des 23 rôles (annexe n° 1)
 - liste des situations (annexe n° 2)
 - post-it et stylos
 Nombre d'annexes : 2

Se référer à : "Pas en avant" (fiche n°3 - orange)

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Photocopier les planches de cartes, puis les découper (!\ NE PAS DÉCOUPER L'ORIGINAL)

le déroulé

- Se référer à "Pas en avant" (fiche n°3 - orange)

Questions supplémentaires pour **pour le débat** :

- Avez-vous eu le sentiment d'être plus affecté-es par le changement climatique ? Pourquoi?
- Quelle est votre position par rapport aux autres agricultrices et agriculteurs dans le monde?

Pour l'étape de recherche de solutions concrètes :

Distribuer un ou des post-it par participant·e et leur demander de noter une alternative concrète que nous pourrions réaliser en tant que citoyen·ne d'un pays du Nord pour atténuer les effets du changement climatique.

les suites


- Fiche n°3 - Objectif Planète durable - Transition écologique - vert
- Fiche n°1 - Timeline Agriculture - Souveraineté Alimentaire - jaune
- Le fascicule d'animation "Bouge ta Planète", porte sur l'agroécologie dans l'Afrique des Grands Lacs : https://ccfd-terresolidaire.org/IMG/pdf/btp_magazine_bdef.pdf


- La plateforme Alimenterre qui propose de nombreuses ressources (films et leurs fiches d'animations ainsi que de nombreux jeux, articles, rapports et autres outils pédagogiques) sur les questions alimentaires (production, consommation, filières, mais aussi climat, genre, biodiversité, etc.) :

<https://www.alimenterre.org/la-plateforme>

- ex; : Paradoxe de la faim (video) <https://www.alimenterre.org/paradoxe-de-la-faim-0>

N° 3 - JEU DE L'OIE SUR L'EAU

 **Objectif :** Découvrir l'importance de la préservation de l'eau et son utilité dans la lutte contre la faim.


 **Principe :**

- réaliser un parcours au hasard des dés, en répondant à des questions et en accomplissant des défis, seul ou par petites équipes,
- chaque équipe avance son pion sur un plateau ressemblant au jeu de l'oie en forme de goutte d'eau.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 50 mn. à 1 h.

 **Type d'animation :**


 **Public :**

Nombre de joueur·euses : 8 - 20

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- plateau du jeu (annexe n° 1),
- autant de pions que de joueuses ou joueurs, ou d'équipes,
- fiche Actions par case (annexe n° 2),
- matériau de récup pour fabriquer un moulin à eau (annexe n° 3) : bouteille, petites cuillères, feuille de papier recyclé blanche et bleue, crayons de couleur, ciseaux...
- 1 gros dé,
- photo du Mali (annexe n° 4)
- 25 fiches "questions et défis" numérotées (annexe n° 5),
- fiche "Et si je n'avais que 10l d'eau..." (annexe n° 6).

Nombre d'annexes : 6

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- - Rassembler le matériel et repérer un lieu adéquat (extérieur ou grande salle).
- - Photocopier les 25 cartes défis (annexe n° 5), les découper, et noter le numéro de la carte au verso. **(/!\ NE PAS DÉCOUPER L'ORIGINAL)**
- - Les accrocher aux alentours, côté numéro visible (pas obligatoirement dans l'ordre -voir selon l'âge des participants)
- - Prendre connaissance ces fiches défis et prévoir le matériel approprié
- - Avoir à proximité l'annexe n°2 (Actions par case)
- - photocopier l'annexe n°6 (autant que de personnes ou d'équipes)
- - Prévoir au moins 2 personnes pour animer ce jeu.


le déroulé


- Les personnes chargées de l'animation restent à côté du plateau de jeu pour s'assurer du bon fonctionnement.
L'ordre de départ des personnes qui jouent (ou les équipes) est tiré au dé : le plus petit chiffre démarre et ainsi jusqu'au plus gros chiffre.
Puis la partie commence, on avance son pion sur le plateau du nombre de cases correspondant au chiffre du dé lancé.
Il faut ensuite aller à la recherche de la carte accrochée aux alentours correspondant au chiffre de la case sur laquelle on vient de tomber.
- Avec une animatrice ou un animateur, on lit au dos la question et on y répond ou réalise le défi. Si c'est bon : on avance d'une case, sinon, on recule d'une case... Puis c'est au tour de la personne suivante !
Le but est d'arriver en premier à la case n° 25.
Pour terminer : proposer de réfléchir à sa propre consommation d'eau avec l'annexe n°6. Donner 1 photocopie par personne. "Et si demain je n'avais plus que 10 litres d'eau par jour, qu'est-ce que je privilégie ?"
Chacun remplit sa feuille, puis chacun partage. Peut suivre un échange sur les solutions pour réduire sa consommation d'eau.


les suites

- - En savoir plus sur l'objectif n°6 de Développement Durable (Nations Unies) : <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/water-and-sanitation/>
- - Vidéo "Des citernes à l'agroécologie" (2mn.) : <https://vimeo.com/384531737>
- - Article "Eau potable : un défi mondial à horizon 2030" : <https://fr.euronews.com/2019/03/22/eau-potable-un-defi-mondial-a-horizon-2030>

N°4 - L'EAU VIRTUELLE


 **Objectif :** Prendre conscience de l'impact de notre consommation sur l'environnement par le prisme de l'eau et comment le commerce international affecte les ressources en eau.

 **Principe :** Faire deviner aux participants, la quantité d'eau utilisée pour produire des biens exportables dans un endroit et consommée « virtuellement » dans un autre espace.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 à 45 mn.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur-euses : 5 à 30

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent-es
 Étudiant-es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- images représentant des objets de notre consommation à classer (annexe n°1),
- réponses : images classées (annexe n°2),
- fiche explicative (annexe n°3).

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- - Photocopier les objets à classer (annexe n° 1) en fonction du nombre de personnes participantes (ou de sous-groupes).
- - S'imprégner de la fiche "explications" (annexe n° 3) pour être en mesure de présenter les différences entre "eau réelle" et "eau virtuelle".
- - Un site internet pour un complément d'infos sur l'eau (et l'eau virtuelle) :
<https://www.cieau.com/le-metier-de-leau/ressource-en-eau-eau-potable-eaux-usees/eau-virtuelle-empreinte-eau-quest-ce-que-cest/>


le déroulé


- - Expliquer la différence entre "eau réelle" et "eau virtuelle" à l'aide de l'annexe n° 3.
- - Commencer l'animation en proposant aux personnes participantes d'observer les 7 images représentant des objets ou biens.
- - Puis, de manière collégiale, et au regard des éléments donnés en introduction, les inviter à classer ces objets dans l'ordre croissant des besoins en eau nécessaires à leur production.
- - Pour ouvrir le débat, recueillir leurs réactions et avis sur ce classement. S'appuyer sur la "fiche explicative" (annexe n° 3) et le site proposé ci-dessus pour alimenter le débat.


les suites

- Vidéo : "Eau rage, eau des espoirs ; #Data Gueule 67" (11 mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=wH9dMNVjL2s>
- Sur le site du CCFD-Terre Solidaire, le mot-clé EAU donne accès à des articles, rapports, etc. :
<https://ccfd-terresolidaire.org/motcle-eau>
- Jeu "L'eau, une ressource convoitée au Moyen-Orient" :
<https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/eau-refugies-guerre/animation-eau-moyen-orient-6146>
- Toutes les animations du thème "transition écologique" se prêtent à poursuivre les réflexions sur l'impact environnemental de nos comportements.

N°5 - DÉBAT MOUVANT SUR LE QUINOA


 **Objectif :** Faire réfléchir sur le fait que notre manière de consommer a un impact sur les producteurs ici et là-bas, à partir de l'exemple du quinoa.

 **Principe :** Créer un débat où chacun·e pourra exprimer ses arguments sur le développement de notre consommation de quinoa en Occident.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 à 45 mn.

 **Type d'animation :**


 **Public :**

Nombre de joueur·euses : illimité

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- "Le débat mouvant" - (fiche n° 4 - Animation-type- orange),
- écriteaux "d'accord" et "pas d'accord" : voir annexe de "Le débat mouvant" - (fiche n° 4 - Animation-type- orange),
- possibilité de prévoir une table, nappe et quinoa (graine crue, cuite, photos),
- infos sur la culture du quinoa et ses impacts (annexe n° 1)

Nombre d'annexes : 2

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- - Un décor peut être fait avec une table sur laquelle sont disposés des petits bols de quinoa sec, cuit, de différentes espèces...
- Préparer une (ou deux) affirmation(s) suffisamment polémique(s) pour diviser les opinions a priori. Par exemple :
 - "En mangeant du quinoa, nous contribuons à sortir les producteurs boliviens de la pauvreté".
 - "Il faut manger du quinoa local".
- Préparer une (des) grande(s) affiche(s) pour exposer la phrase au début du débat.

le déroulé


- Se référer à "Le débat mouvant" - (fiche n° 4 - Animation-type- orange) Possibilité d'apporter des informations utiles concernant la culture du quinoa (voir annexe n° 1).

les suites

- - "Le commerce mondial" - (Fiche n°2 - Partage des richesses - rouge).
- - Inviter et faire témoigner une personne d'Artisans du Monde.
- - Article "On peut manger du quinoa sans mauvaise conscience" sur Reporterre : <https://reporterre.net/On-peut-manger-du-quinoa-sans-mauvaise-conscience>
- Article "La face cachée du quinoa" sur GoodPlanet Mag : <https://www.goodplanet.info/actu-fondation/la-face-cachee-du-quinoa/>
- - Vidéo "Paroles de partenaire - ANAPQUI" (15mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=YAJPGksZXIA>
- - Vidéo "Le Quinoa équitable : les graines d'une dignité retrouvée" (13mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=eCDMrGBq3yM>

N°1 - À TABLE !

 **Objectif :** Poser la problématique du droit à l'alimentation à travers le monde.

 **Principe :** Engager la réflexion de chacun et les échanges dans le groupe à partir de 16 photos de familles avec leur nourriture pour une semaine dans 15 pays du monde.


Source : Au début des années 2000, Peter Menzel et Faith d'Aluisio ont photographié trente familles dans 24 pays différents, avec leur nourriture pour une semaine. Le projet a donné lieu au livre Hungry Planet, What the World Eat (2005).

Jeu créé par CRDP de Lorraine.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h30


 **Type d'animation :**

 **Public :** **Nombre de joueur·euses :** de 5 à 30

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- La série de 16 photos numérotées (annexe n° 1)
- La carte Peters à afficher (voir annexe n° 1 de la fiche n° 1 - Paix et vivre ensemble - turquoise)
- fiche définition de la faim et de ses causes (annexe n° 2),
- post-it de différentes couleurs,
- tableau pour les afficher.
- livret complet d'explications sur clé USB (annexe n° 3)

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Rechercher des exemples de partenaires soutenus par le CCFD-Terre Solidaire qui interviennent sur la souveraineté alimentaire.

Extraits articles "Échos du monde" (ancien "Faim et développement"), vidéos, fiche de présentation.

ATTENTION : il y a 2 photos pour la Chine.

le déroulé

- Afficher les différentes cartes dans la salle. Faire des groupes entre 3 à 5 personnes.

Lancer une réflexion autour des causes de la faim. Pour cela, distribuer 4 post-it (un post-it d'une couleur, et 3 d'une autre) par groupe. Sur le premier post-it, les participant-es écrivent leur définition de la faim. Sur chacun des trois autres, une cause de la faim. Exposer ensuite les post-it sur un tableau visible par tous. Lancer l'échange sur la définition de la faim et ses causes ainsi que les notions de malnutrition, dénutrition, famine (voir annexe).

Leur distribuer une photo par groupe sans indiquer l'origine de la photo. Les faire échanger en groupe sur les questions suivantes : ce que l'on voit, ce qui frappe,

la quantité et le type de nourriture... et où la photo a été prise. (10 mn.).

Ensuite, chaque groupe présente sa photo avec ses réflexions, tour à tour. Le débat peut s'engager sur la question du droit à pouvoir se nourrir, sur ce qui empêche les humains de se nourrir en toutes circonstances.

En groupe ou avec tous-tes les participant-es lancer un échange à partir de la question : "En tant que citoyennes et citoyens, pensez-vous pouvoir influencer sur les causes de la faim? Si oui, comment?" (15 - 30 minutes)


Pour terminer, on peut faire le lien avec les actions soutenues par le CCFD-Terre Solidaire.


les suites


- Possibilité de poursuivre avec les animations suivantes :
 - "Si le monde était un village " (fiche n°1 - Droits humains - rose)
 - "Jeu de la pizza" - (fiche n°2 - transition écologique - vert)

- Aller à la recherche d'autres acteurs du CCFD-Terre Solidaire qui agissent dans d'autres parties du monde - Catalogue des vidéos

N°2 - LE COMMERCE MONDIAL

 **Objectif :** Appréhender les enjeux du commerce mondial et des échanges internationaux.

 **Principe :** Mettre en concurrence (ou en coopération) des pays du Nord et des Suds par la fabrication et la vente de marchandises en négociant les matières premières, les savoirs et les outils technologiques répartis en début de partie, et selon le contexte économique qui va évoluer durant le jeu. Jeu nécessitant 2 personnes pour être animé.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h. de jeu + 1h. de débat

 **Type d'animation :**

 **Public :**

Nombre de joueur·euses : >12

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- Des feuilles de papier vierges (ou recyclées) en format A4, des crayons HB, des règles, des ciseaux, des compas.
- 7 tables, 1 chaise par personne (possibilité d'ajouter des pays ou de faire 2 groupes)
- Planche de monnaie "follards" (annexe n°2)
- Fiche "Déroulé complet - Contenus à imprimer - Éléments de débriefing" + la "Liste d'évènements" (annexe n°1 pour l'animation)
- Fiche Groupe (annexe n°3 pour le public), 1 par table.

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**





Comment faire ?

la préparation

- Disposer les tables de manière à faciliter la circulation des participant-es autour. Disposer le matériel adéquat à chaque table-pays selon les informations contenues dans l'annexe n°1, à imprimer : le déroulé complet du jeu ainsi que la phase de débriefing (annexe n°1). Imprimer et découper 15 planches de Follards (annexe n°2) et s'il en manque, on crée de l'argent par des chèques faits et signés à la main.

le déroulé

- Chacun des pays représentés trouve sur sa table et le matériel correspondant, sachant que le papier évoque les matières premières, les règles, crayons et compas évoquent le savoir, les ciseaux évoquent la technologie et les joueurs évoquent la main d'œuvre.

Le but est de produire un maximum de formes géométriques, afin de les vendre sur le marché mondial du commerce et accumuler de la richesse. A la fin de la partie, c'est le pays qui aura accumulé le plus d'argent qui gagnera la partie.

L'objectif de chaque pays et les règles du jeu sont affichés et présentés rapidement en début de partie.

Dans les rôles, il y a besoin d'une personne qui mène le jeu et une autre qui anime, et si

possible une troisième personne pour filmer ou prendre des notes (pour le débriefing ou prolonger l'activité).

Des évènements politiques, socio-économiques, et naturels vont perturber le déroulement de la partie. Débat :

- Qui sont les gagnants et les perdants ? Pourquoi ?

- Avez-vous essayé de faire des échanges ? Lesquels ?

- A l'intérieur de chaque pays, chacun a-t-il trouvé sa place, son rôle ?

- Avez-vous nommé un négociateur ? Comment se sont déroulés les négociations entre pays ?

- Les situations rencontrées dans le jeu vous font-elles penser à des situations existant dans le monde réel ?


Déroulé complet et débriefing : annexe n°1


les suites

- Vidéo "Le dessous des cartes : qui contrôle le commerce international ?" (11 mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=FdargiQAFnM>
- Dossier du CCFD-Terre Solidaire : "L'économie déboussolée : multinationales, paradis fiscaux et captation des richesses" : <https://ccfd-terresolidaire.org/wp-content/uploads/2012/06/economiedeboussoleeresume0712.pdf>


- Bande dessinée "Economix" de Michael Goodwin, Les arènes, 2014

N°3 - JEU DE LA BAGUETTE

 **Objectif :** - faire prendre conscience de façon visuelle, des inégalités de répartition des richesses mondiales,
- faire réfléchir aux indicateurs de richesse.

 **Principe :** Avec une simple baguette de pain on peut faire débattre sur la distribution actuelle des richesses dans le monde.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** De 10 à 15 mn.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 5, 10, 15, ...

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :** - 1 baguette de pain et un couteau par table de 5 personnes,
- des tables,
- des chaises

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Prévoir d'acheter autant de baguettes (et d'avoir le même nombre de couteaux) qu'il y aura de tables de 5 joueuses et joueurs.
- Si le nombre de personnes participant n'est pas un multiple de 5, les autres personnes peuvent être observatrices, et pourront donner leur avis et débattre.


le déroulé

- A chaque table de 5 personnes, donner une baguette et un couteau et demander d'imaginer de la couper selon ce que les personnes estiment être l'actuelle répartition des richesses (= P.I.B.), en sachant que chaque personne représente 1/5ème de la population mondiale, donc 20% . 20% des plus riches, 20% des suivants et ainsi de suite jusqu'aux 20% des plus pauvres.
La baguette entière représente la richesse mondiale produite en 1 an.
- Après le débat, si personne ne trouve la bonne répartition, voici la réponse : 4/5ème de la baguette revient aux 20% des + riches, on découpe ce qui reste en deux morceaux et on re-découpe l'un des deux morceaux en 8. On donne un de ces 8 petits morceaux à la personne représentant les 20% de la population mondiale la plus pauvre (équivalant à 1.2% de la richesse mondiale). Les derniers morceaux de pain sont redistribués aux trois catégories intermédiaires, de façon équitable.

les suites

- Vidéo "Inégalités dans le monde" (4mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=zaYpJwr0R9s>
- Vidéo "Le dessous des cartes : paradoxes des inégalités mondiales" (12mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=h7v3mWvX90k>
- Ce jeu très court peut suivre et ajouter un peu de précision au jeu des chaises (fiche n°5 - Partage des richesses - rouge), afin de rappeler que "Tous les Asiatiques ne sont pas pauvres, tous les Européens ne sont pas riches".
Il peut également précéder un goûter ou un repas partagé.

N°4 - C'EST PAS JUSTE

-  **Objectif :**
- aborder la problématique d'inégalités d'accès aux droits fondamentaux,
 - réfléchir sur la notion de partage des richesses,
 - repérer les interdépendances entre les pays et en saisir les impacts sur les personnes.
-  **Principe :**
- Suivre les consignes émises par les cartes chances tirées par chaque participant, tour à tour.
-  **Lieu :**
- Sur table Petite salle Grande salle Extérieur
-  **Temps :** 45 mn.
-  **Public :**
- Nombre de joueur·euses :** de 8 à 24
- Âge:**
- 3-7 ans
 - 7-11 ans
 - Adolescent·es
 - Étudiant·es
 - Adultes
- Public:**
- Tout public
 - Scolaire
- Type d'animation :**
- Quiz
 - Débat mouvant
 - Pas en avant
 - Photo langage
 - Jeu de plateau
 - Pictionary
 - Autre
-  **Matériel :**
- un bol
 - des friandises (type cacahuètes, fraises Tagada ou Carambar) : deux fois plus que de personnes.
 - cartes "chance" (pages 2 à 4 de l'annexe n°1)
- Nombre total d'annexes : 1**

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- - photocopier et découper les cartes "chance" des planches de l'annexe n°1,
- préparer un bol contenant deux fois plus de cacahuètes ou autres friandises que le nombre de personnes qui jouent.


le déroulé


- Le public s'assoit en cercle, par terre ou autour d'une table.
Au centre du cercle ou sur la table, placer le bol de friandises et le tas de cartes "chance". Faire remarquer qu'il y a assez de friandises dans le bol pour que chaque joueuse ou joueur puisse en avoir deux. Préciser que le nombre de friandises que chaque participant-e va recevoir est uniquement une question de chance. Chaque participant-e, un-e par un-e, se lève, tire une carte chance et la lit à haute voix.
La personne exécute ensuite ce qui est écrit sur la carte. Sauf contre-indication, chaque personne doit manger les friandises dès qu'elles sont reçues.
Ensuite, elle repose la carte sur une pile à part et s'assoit. Et ainsi de suite. S'il y a moins de 10 personnes à jouer, faire 2 tours.
Première partie de discussion : chacun-e va exprimer ses ressentis sur ce qu'elle ou il a vécu pendant cette phase de jeu. Débat :
 - Que ressentez-vous vis-à-vis du nombre de friandises qui vous a été attribué ?
 - Comment vous sentez-vous vis-à-vis des autres joueuses et joueurs ? Ceux qui ont reçu plus, ceux qui ont reçu moins ?
 - Que pensez-vous des raisons données par les cartes pour justifier le nombre de friandises attribuées à chacun-e ?**Deuxième partie** : elle permet aux personnes de faire la transition entre le jeu et la vie réelle, et découvrir jusqu'à quel point le jeu correspond à la manière dont les ressources et les richesses sont réparties dans le monde :
 - Comment représentez-vous les personnages du jeu au vu de ce qu'ils reçoivent ?
 - En quoi, selon vous, la vie d'une personne est influencée par son propre accès aux richesses ? Et l'accès de son pays, aux richesses ?
 - Sachant que la production des richesses augmente de façon exponentielle depuis plus de 50 ans, mais que l'écart entre riches et pauvres s'accroît aussi, à votre avis, que peut-on faire pour améliorer la répartition des richesses ?


les suites

- -D'autres jeux pour appréhender les réalités internationales dans notre "Visa pour le voyage" : <https://ccfd-terresolidaire.org/dossier/visa-pour-le-voyage/>
- -Le thématique "Justice économique" au CCFD-Terre Solidaire : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-combats/partage-des-richesses/>

N°5 - JEU DES CHAISES


 **Objectif :** Prendre conscience de façon vivante du développement inégal de la planète sur le plan économique, démographique et sanitaire.

 **Principe :** Visualiser la répartition de la population mondiale et les inégalités de richesse entre différents continents dans le monde, grâce aux chaises notamment. Ressentir physiquement ces déséquilibres.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 mn.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 12 à 60

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- affichettes des cinq continents (annexe n° 1),
- autant de chaises que de participant·es,
- autant de cartons verts (symbole environnemental) que de participant·es,
- les tableaux de chiffres population (annexe n° 2)

Nombre d'annexes : 2

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Répartir les affichettes des 5 continents sur les murs de la salle. Découper des cartons verts.

Placer les chaises dans la salle, prêtes à être utilisées.

le déroulé

- - 1er temps : dire aux participant-es qu'ils représentent la **population mondiale**. Ils doivent alors se répartir dans la salle près des affichettes des continents en fonction de la répartition de la population mondiale estimée collectivement.

Puis, donner aux participant-es les chiffres réels et corriger les représentations. Écrire ces chiffres sur le tableau.

- 2ème temps : expliquer que les participant-es vont devoir représenter la **richesse produite** dans chaque continent, avec des chaises (une chaise = 1 milliard de dollars). L'indicateur du PIB est retenu pour faire cette représentation. Demander alors de répartir les chaises en fonction de ce qu'ils estiment être la réalité.

Une fois cela terminé, donner aux participant-es, les chiffres réels et corriger les représentations. Ensuite, demander aux participant-es d'occuper ces chaises en fonction de la répartition de la population dans chaque continent.

Les participant-es doivent ensuite occuper toutes les chaises avec leurs corps et sans mettre un pied par terre (debout, couché,...).

On peut alors se muer en journaliste économique, passer sur chaque continent et demander comment se porte la santé économique de celui-ci.


- 3ème temps : expliquer que les participant-es vont représenter la répartition de l'**empreinte écologique**, avec les cartons verts.

Puis leur donner les chiffres réels. Les informer que l'empreinte écologique actuelle est de 21% supérieure à la capacité de régénération des surfaces productives de la planète. Pour que la planète puisse rester en équilibre, il faudrait donc réduire l'empreinte écologique globale. Donner le nombre de feuilles ou de cartons verts correspondant à la taille du groupe, puis demander de réduire ce nombre de cartons pour que la planète reste en équilibre environnemental. Les participant-es doivent alors négocier entre continents pour savoir où doit se faire cette réduction et ce que cela implique pour chacun des continents concernés.


les suites

- Jouer au "Test de l'empreinte écologique" - fiche n°5 - Transition écologique (vert)
- Le jeu des chaises détourné en vidéo "ClimatRisk - le grand jeu de l'(in)justice Climatique" (11min.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=s8notRZBBc8>


N°6 - APÉRITIF INTERNATIONAL

 **Objectif :**

- découvrir l'inégale répartition des humains et des richesses sur Terre,
- faire prendre conscience aux participant-es des interdépendances pour la survie de l'humanité.

 **Principe :**


Proposer un apéritif par continent avec une quantité de nourriture proportionnelle au niveau de consommation de nourriture et correspondant aux habitudes alimentaires de chaque continent.

 **Lieu :**

Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h.

 **Type d'animation :**


 **Public :** Nombre de joueur-euses : 20 à 40

Âge:

- 3-7 ans
- 7-11 ans
- Adolescent-es
- Étudiant-es
- Adultes

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- un planisphère (voir annexe n°1 - Carte Peters - fiche n°1 - turquoise),
- fiche indicative de la quantité de denrées alimentaires par continent (annexe n°1),
- cartons avec les noms des pays et des continents (annexe n°2)
- cinq tables recouvertes de papier (1 couleur par continent),
- pour créer le cadre : affiches, tissus, déco, documentation sur les pays.

Nombre d'annexes : 2

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- En fonction de la densité d'habitants par continent et en fonction du nombre de joueuses et joueurs, la personne qui anime fait le choix du nombre de pays.

Pour 40 personnes : 7 en Afrique, 8 en Amérique, 19 en Asie, 5 en Europe, 1 en Océanie

Préparer le décor de la salle et celui des tables (nappes et noms des continents)
- sur chaque table, disposer les denrées, en quantité différentes selon la richesse du continent (voir annexe 1)

le déroulé

- Les personnes participantes tirent chacune un papier "pays" et cherchent sur la carte Peters où est situé le pays (et continent) et rejoignent la table correspondante.
- On fait un tour du monde des autres pays, en observation pour voir ce qu'il y a sur chacune des tables ainsi que le nombre de personnes par continent
- Annoncer la règle : permettre à toutes les personnes de prendre l'apéritif.


- Ensemble, les gens cherchent des solutions : partage, troc, mise en commun.


- Reprendre les éléments qui se dégagent, les analyser en profondeur tous ensemble.
- Pour aider à lancer les échanges : "Qu'avez-vous observé durant ce jeu ? Comment transposer les initiatives que vous avez expérimentées dans la vie réelle? Que peut-on faire pour réduire ces inégalités (à titre individuel et à titre collectif) ?"

les suites

- Possibilité de poursuivre avec les animations suivantes :
 - "Si le monde était un village" (fiche n°1 - Droits humains - rose)
 - "Jeu de la pizza" - (fiche n°2 - Transition écologique - vert)
- Vidéo *Le dessous des cartes* "Alimentation : la mondialisation dans nos assiettes" (12 mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=Z20qwyCSHuY>
- La boîte à outils de la plateforme Alimenterre, animée par le CFSI (Comité Français pour la Solidarité Internationale) : <https://www.alimenterre.org/accedez-aux-outils-pedagogiques>

N°1 - SI LE MONDE ÉTAIT UN VILLAGE DE 100 HABITANTS

 **Objectif :** Faire prendre conscience de la répartition de la population mondiale, des inégalités d'accès aux droits fondamentaux et de l'influence de l'entourage sur notre vision du monde.

 **Principe :** Notre regard sur le monde est largement formaté par la vision que nous en donnons les médias, et notre entourage... Ce quiz permet de nous (re-)situer dans le monde parmi les autres humains, en termes d'accès aux droits.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30mn. à 1 h.

 **Type d'animation :**


 **Public :**

Nombre de joueur·euses : 2-20

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- tables : 1 par joueuse ou joueur, ou par équipe (facultatif),
- ardoise ou panneau / craie ou feutre (+ papier brouillon / crayon) : 1 par joueuse ou joueur, ou par équipe,
- carte Peters, (annexe de la Fiche 1 - Paix et vivre ensemble - turquoise)
- fiche questions-réponses (annexe n° 1).
- buzzers ou klaxons (si extérieur)

Nombre d'annexes : 1 + Carte Peters

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Pour rendre le jeu plus dynamique, notamment pour l'extérieur (stand festival, etc.), prévoir des buzzers ou klaxons.

Préparer un tableau des scores.

Afficher la carte Peters (on peut commencer par un temps d'animation sur cette carte (voir

fiche n°1 - Paix et vivre ensemble - turquoise). Préparer la fiche " questions / réponses" (annexe n°1).

Prévoir des cadeaux du CCFD-Terre Solidaire (d'accroche et de notoriété) si on s'adresse à un public de festival par exemple.

le déroulé

- Si on pouvait réduire la population du monde en un village de 100 personnes, tout en maintenant les proportions de tous les peuples existants sur la terre, comment ce village serait-il composé ?

Après chaque question thématique posée, les équipes réfléchissent, se concertent et notent la réponse sur l'ardoise. Toutes les équipes montrent leur réponse en même temps, et s'ensuit un débat.

Ce jeu peut être animé à la manière de jeu télévisé, c'est-à-dire ludique et dynamique, afin de contraster avec la gravité des thèmes abordés dans les questions. On devra veiller à ce qu'en équipe les membres puissent tous donner leur avis.

- Pourquoi une telle représentation du monde sur cette question ?
- Que penser de cette répartition ?
- Quelles peuvent être les conséquences d'une telle répartition ?
- Quelles en sont les causes ?

Faire réfléchir sur les inégalités existantes dans ce village :

- Où vous situez-vous dans ce village ?
- Quelle influence peut avoir votre situation sur votre vision du monde ?
- Quel est votre rapport aux personnes des pays du Sud ?
- Présenter au public des alternatives soutenues par le CCFD-Terre Solidaire pour les thématiques abordées.

les suites

- Proposer ensuite le jeu des chaises (fiche n°5 - Partage des richesses - rouge)

- Si le public est écolier, proposer une mise en scène de chaque question du quiz avec 100 personnages (ex : playmobil, légo, etc.) répartis dans un décor approprié, puis prendre des photos de chaque scène.

- Vidéo "Si le monde était un village de 100 habitants" (2 mn.) :

<https://www.youtube.com/watch?v=emt2I08h1js>

- Livre "Si le monde était un village de 100 habitants" par Jackie McCann et Aaron Cushley

N°2 - LE DÉMÉNAGEMENT



Objectif :

- découvrir la vie de certains paysans brésiliens ainsi que la situation des personnes migrantes,
- faire prendre conscience de ce qui peut être important, ou accessoire, dans les biens matériels que nous possédons.



Principe :

Ronaldo, enfant brésilien, nous envoie une lettre : avec sa famille, ils vont devoir déménager, il faut les aider à choisir ce qu'ils vont mettre dans le camion...



Lieu :

- Sur table
 Petite salle
 Grande salle
 Extérieur



Temps :

1h. à 1h30



Type d'animation :



Public :

Nombre de joueur·euses : 2-20

- Âge:
- 3-7 ans
 - 7-11 ans
 - Adolescent·es
 - Étudiant·es
 - Adultes

- Public:
- Tout public
 - Scolaire

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre



Matériel :

- tables (et chaises) : 1 par joueur ou joueuse, ou par équipe,
- la lettre de Ronaldo (annexe n° 1),
- maquette du camion (annexe n° 2),
- 20 cartes images des biens disponibles (annexe n° 3),
- fiche réponse (annexe n° 4).

Nombre d'annexes : 4



Difficulté:





Comment faire ?

la préparation

- photocopier la lettre de Ronaldo
- avoir autant de camions que d'équipes,
- préparer autant d'enveloppes que d'équipes avec les 20 cartes des biens disponibles,
- préparer la fiche "réponses",
- s'informer sur la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE) adoptée par l'Assemblée générale des Nations Unies le 20 novembre 1989.


le déroulé


- Expliquer qu'un enfant, Ronaldo nous a écrit du Brésil (lire ou faire lire la lettre).
 - Mettre les participant-es en groupe autour d'une table, leur donner une copie de la lettre, un camion et les cartes représentant les biens disponibles, puis elles et ils essaient de poser les cartes sur le plancher du camion. Elles ne doivent pas se superposer ni dépasser du camion. Elles et ils peuvent choisir à tour de rôle une carte et expliquer pourquoi il faudrait emporter cela plutôt qu'autre chose.
 - Il faut se mettre d'accord dans le groupe : discuter de ce qui doit être éliminé et ce qui doit être absolument emporté. Il faudra choisir une ou un porte-parole qui expliquera les choix du petit groupe à l'ensemble des participant-es.
- Quelques questions permettant de nourrir les échanges :**
- Chez vous, les objets qui vous entourent auraient-ils leur place dans le camion ? (conscience de l'inutile, du nécessaire et du fondamental).
 - Connaissez-vous les "5 droits fondamentaux" (CIDE) ?
 - Ce que vous avez choisi de mettre dans le camion a-t-il un rapport avec l'un de ces 5 droits ?
 - La famille de Ronaldo part pour trouver du travail. Quels sont les autres raisons qui poussent des personnes à partir ? Ont-ils tous un camion pour garder des choses de leur vie d'avant ?
 - Toutes les personnes migrantes peuvent-elles partir avec leur famille ? Toutes arriveront-elles dans un environnement qu'elles connaissent, où l'on parle leur langue ?


les suites


- Connaissance des droits fondamentaux : - Vidéo "Les droits humains en 2 mn." : <https://www.youtube.com/watch?v=7LWPkn1kQs4>
- Documentaire "Indiens d'Amazonie - Le dernier combat" (52 mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=aGZohON7MZM>
- Vidéos "Concours de plaidoiries des lycéens pour les droits de l'Homme" : <https://www.youtube.com/user/MEMORIALCAEN/playlists>
- Découvrir l'association "Autres Brésils" : <https://www.autresbresils.net/>

N°3 - QUIZ PLACE DES FEMMES DANS L'AGRICULTURE


 **Objectif :** Montrer la place importante des femmes dans le monde agricole à travers le monde.

 **Principe :** Répondre aux questions qui portent sur les agricultrices en France et dans les pays du Sud, l'équité femme/homme dans les pays du Sud, les obstacles rencontrés par les femmes, les aides pour combler le fossé, et la valorisation des associations de femmes.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h. à 1h30 en fonction du nombre de thématiques que vous souhaitez aborder.

 **Type d'animation :**


 **Public :**

Nombre de joueur-euses : 2-20

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent-es
 Étudiant-es
 Adultes

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- Document Power point avec les questions - les réponses et les analyses socio-économiques, sur les cinq thématiques (Annexe n° 1 sur clef USB)
- questionnaire (annexe n° 2)
- fiche des réponses (annexe n° 3)
- des buzzers.

Nombre d'annexes : 3

S'appuyer sur la Fiche n° 4 - Quiz- Animation type - orange.

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Créer des équipes en fonction du nombre de participants à l'animation. Le but étant de faire une "compétition" pour rendre l'animation plus

dynamique. Placer chaque équipe à une table et donner un buzzer à chacune.

Photocopier la fiche annexe n° 2 (quest./répon.)

le déroulé

- Lancer le quiz en introduisant chaque thème. Pour chaque partie, poser les questions et les propositions de réponses possibles. Puis donner les réponses. Comptabiliser les points et désigner l'équipe gagnante.

Entre chaque partie, vous pouvez conclure avec un petit bilan issu des questions posées.

Pour la 1ère partie "Les agricultrices dans les pays du Sud et en France": les agricultrices en France et dans les pays du Sud, vous pouvez indiquer que sur les 3,429 milliards de femmes, plus de la moitié participent aux travaux et à la production agricole ; que dans les pays du Sud, les femmes sont des facteurs de la production agricole. On peut aussi dire qu'en France, la situation des femmes agricultrices a évolué depuis la 2ème guerre mondiale (1980 : conjointe co-exploitante; 1999 : conjointe collaboratrice; en 2010, les GAEC sont ouverts aux épouses, concubines et pacsées).

Pour la 2ème "Etat des lieux de l'équité homme/femme dans les pays du sud": les femmes assurent plus de 60% de la production agricole, mais possèdent seulement 1% des terres.

Pour la 3ème "Les obstacles rencontrés par les femmes": l'accès à l'information et à l'éducation difficile pour les femmes, en raison de l'éloignement des villes et de leurs tâches quotidiennes = limitation de la possibilité d'évolution des femmes. Comme les terres ne leur appartiennent pas, elles se sentent moins impliquées et osent moins d'innovations agricoles. Les mentalités et la culture (mariages précoces par exemple) sont généralement des obstacles à une meilleure équité.

Pour la 4ème "Les aides pour combler le fossé homme-femme" : les microcrédits prônent la solidarité avec la caution solidaire : si une des personnes ne rembourse pas, les autres remboursent à sa place. De plus, ils sont plus souvent accordés aux femmes qu'aux hommes. Lorsque des microcrédits sont accordés aux femmes, une formation leur est dispensée.

Pour la 5ème "Les Associations de femmes": les groupes de femmes permettent une meilleure organisation des tâches quotidiennes, de pouvoir vendre leurs produits plus chers, d'avoir accès à l'éducation, de connaître les avancées techniques et les risques qu'elles encourent avec certains produits chimiques.

les suites

- D'autres jeux du CCFD-Terre Solidaire créés sur l'égalité Femmes-Hommes :
<https://blog.ccfid-terresolidaire.org/alsace-lorraine/post/2012/11/17/Des-outils-pour-lutter-contre-les-st%C3%A9r%C3%A9otypes-%21>

- Dossier OXFAM :
<https://www.oxfamfrance.org/agriculture-et-securite-alimentaire/femmes-et-changements-climatiques/>

N°4 - LE TEE-SHIRT "MADE IN MAQUILAS"

Objectif : A travers l'exemple d'un tee-shirt, faire découvrir les conditions de travail dans les entreprises textiles implantées dans les pays du sud, qui fabriquent les vêtements portés souvent dans les pays du nord.

Principe :

- réalisation de tee-shirts en papier journal, ceux-ci seront vendus à un acheteur exigeant, sur le principe de ce qui se passe dans les zones franches du Nicaragua,
- réflexion sur l'origine des vêtements, la responsabilité sociale et environnementale des grandes marques qui les fabriquent et les vendent.

Lieu : Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

Temps : 1h30

Type d'animation :

Public :

Nombre de joueur·euses : 4-24

Âge:

- 3-7 ans
- 7-11 ans
- Adolescent·es
- Étudiant·es
- Adultes

Public:

- Tout public
- Scolaire

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre

Matériel :

- tables et chaises,
- grosse quantité de papier recyclé,
- ciseaux,
- matériel de peinture,
- fil et pinces à linge,
- gabarit du tee-shirt en carton (annexe n° 1),
- 10 billets par joueurs ou groupe de joueurs (annexe n° 2),
- Fiche salarié (annexe n° 3)

Nombre d'annexes : 3

Difficulté: 



Comment faire ?

la préparation

- Installer les tables et les chaises.
Faire les photocopies des billets, des gabarits, des fiches des salarié·es.
Prévoir une personne qui jouera le rôle de "l'acheteur" (une animatrice ou un animateur).


le déroulé

- - Chaque personne est invitée à regarder les marques de ses vêtements et les pays de fabrication (étiquettes) et à les nommer. On pose la question du nombre de marques portées et des marques les plus portées. On invite ensuite les participant·es à faire la liste des pays où leurs vêtements ont été fabriqués (ils peuvent être visualisés sur le planisphère). Le Nicaragua est situé sur la carte.
 - Explication des *maquilas* : Dans le but de créer des emplois, certains pays ont établi des "zones franches" dans lesquelles les entreprises s'installent en bénéficiant de nombreux avantages (exemptions fiscales, législation sociale au rabais....). Ce sont surtout des femmes qui y travaillent et dans des conditions difficiles.
 - Chaque participant·e est invité·e à se mettre dans la peau d'un·e salarié·e d'une *maquila* qui fabrique des tee-shirts au Nicaragua. Il faut les fabriquer (en papier recyclé à l'aide du gabarit), les peindre, puis les vendre en grand nombre.
 - Proposer à "l'acheteur" qui décide ou non de l'acheter au prix de 2 cordobas (monnaie du Nicaragua, 1 cord. = 0,024 euro). Les tee-shirts sont ensuite accrochés sur le fil.
 - Plus les salarié·es fabriquent et vendent de tee-shirts, plus les salaires sont élevés (attention à la qualité de ce qui est réalisé, ce peut être refusé !).
 - Consignes pour la personne qui joue "l'acheteur" : on doit exercer une certaine pression sur les employé·es. Pour stimuler l'activité on peut imposer un rythme plus soutenu, un découpage sans rature, une peinture soignée. On peut aussi acheter le tee-shirt à 1 cord. s'il présente un défaut ou décider de ne pas l'acheter s'il ne correspond vraiment pas à nos exigences.
 - Enfin, faire remplir la "fiche salarié" (adapter selon l'âge des participant·es), demander le ressenti de chacun·e, et aussi demander si l'argent récolté durant le jeu peut leur servir à faire leurs courses de première nécessité. Que peut-on faire avec cette somme au Nicaragua ? Est ce que tout le monde peut satisfaire ses besoins ? Ses loisirs ? Le salaire moyen journalier d'un employé dans une *maquila* est de 30 cord. (soit 0.72 euros).


les suites

- Le CCFD-Terre Solidaire sensibilise à la Responsabilité Sociale et Environnementale de l'économie : [https://ccfd-terresolidaire.org/motcle-le_sens_du_developpement_\(theme_2008-2012\)](https://ccfd-terresolidaire.org/motcle-le_sens_du_developpement_(theme_2008-2012))
- Vidéo "Nous achetons, qui paye ?" (25mn.) : <https://youtu.be/yBGYvhChMUI>
- Mondialiser les Droits Humains au travail : <https://ethique-sur-etiquette.org/>

N°5 - JEU DES AFFICHES

 **Objectif :**


- Prendre conscience de l'évolution de la communication sur les pays du Sud et sur la notion de développement ces 60 dernières années.
- Mieux connaître les différentes approches du "développement" pour savoir les identifier.
- Réfléchir sur l'histoire de la notion de "développement"

 **Principe :**


Replacer en ordre chronologique une vingtaine d'affiches du CCFD-Terre Solidaire (sélectionnées comme "les plus parlantes" entre 1961 et 2020)

 **Lieu :**

Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h - 1h30

 **Type d'animation :**

 **Public :**

Nombre de joueur-euses : 4 à 20


Âge:

- 3-7 ans
- 7-11 ans
- Adolescent-es
- Étudiant-es
- Adultes

Public:

- Tout public
- Scolaire

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre

 **Matériel :**

- 24 affiches du CCFD-Terre Solidaire plastifiées, (annexe n°2)
- Tableau chronologique (annexe n°1),
- + (Si dehors : corde à linge et pinces à linge)

Nombre d'annexes : 2

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- on sélectionne les affiches "les plus parlantes" et avec lesquelles on se sent à l'aise et en fonction du nombre de joueur-euses,
- lire et se remémorer le tableau chronologique (Annexe n° 1).

Attention à ce que les affiches soient bien réparties dans le temps et penser à cacher les années si elles sont inscrites sur l'affiche.

le déroulé

Dans un 1er temps :

Étaler les affiches au sol ou sur des tables (ou les accrocher à la corde à linge) dans le désordre.

Puis, demander aux participant-es de les replacer dans l'ordre chronologique à partir de 1961 jusqu'à aujourd'hui en se mettant d'accord.

Dans un 2ème temps :

Demander à chaque participant-e de choisir une affiche.

Que voyez-vous sur cette affiche ?

Poursuivre le questionnement :

- À votre avis, quel message veut-on faire passer grâce à cette affiche ?
- À quelle année correspond cette affiche ?
- Que pouvez-vous dire (deviner) du contexte mondial de cette époque ?
- Quelle est la solution proposée au mal développement des pays du Sud ? Et ainsi, quelle est la notion du développement que l'on peut deviner derrière une telle affiche ?

les suites








- De l'éducation au développement à l'ECSI : <https://www.ritimo.org/De-l-education-au-developpement-a-l-ECSI>

- Vidéo extraite de "Historique de l'EADSI entretien avec Michel Faucon" (3mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=qDDv-ljrZQ0>

- Présenter un projet de développement soutenu par le CCFD-Terre Solidaire.

- Vidéo "Comprendre le partenariat au CCFD-Terre Solidaire" 4mn. : <https://www.youtube.com/watch?v=3cxYILoQH6c>

N° 1 - PAS EN AVANT "INTERCULTURALITÉ"

-  **Objectif :** Faire prendre conscience des inégalités en abordant l'accès aux droits fondamentaux, entre pays, mais aussi au sein d'un même pays.
-  **Principe :** Inciter les participant·es à se mettre dans la peau de personnes migrantes et les faire réagir à différentes situations selon leur propre représentation de leur personnage.
-  **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur
-  **Temps :** 45mn. à 1h.
-  **Public :**
- Nombre de joueur·euses :** 12 à 24
- Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes
- Public: Tout public
 Scolaire
-  **Type d'animation :**
- Quiz
 - Débat mouvant
 - Pas en avant
 - Photo langage
 - Jeu de plateau
 - Pictionary
 - Autre
-  **Matériel :**
- liste des situations ou évènements (annexe n° 1, p.1)
 - cartes des 20 rôles différents (annexe n° 1, p.2)
 - affiche rassemblant le profil des 20 rôles (annexe n° 1, p.2)
- Nombre d'annexes :** 1
- Se référer à "Pas en avant" (fiche n° 3 - orange)

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Préparer les cartes rôle pour chaque personne participante (photocopies et découpe).
S'il y a des personnes sans carte rôle, elles peuvent observer le jeu, prendre des notes puis participer au débat.
Photocopier les planches de cartes, puis les découper (!\ NE PAS DÉCOUPER L'ORIGINAL)


le déroulé


- -Voir déroulé : "Pas en avant" (fiche n° 3 - orange)

les suites


- Des centaines de collectifs et d'associations (dont le CCFD-Terre Solidaire) présentes sur le terrain aux côtés des personnes étrangères ont créé les États Généraux des Migrations :
<https://eg-migrations.org/>
- Des documents pour promouvoir la liberté mondiale de circulation et d'installation des personnes :
<https://o-c-u.org/>
- Jeu de carte des 7 familles - CCFD-Terre Solidaire - à trouver au local du CCFD-Terre Solidaire de votre délégation.
- Découverte des cuisines et danses du monde en organisant des ateliers.
- Chapitre "interculturalité" du dossier d'animation "Visa pour le voyage" : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/visa-pour-le-voyage/la-rencontre/>

N° 2 - Pictionary "MIGRATIONS"

 **Objectif :** Faire prendre conscience de nos représentations et de nos préjugés sur les migrations.

 **Principe :**

- deviner les mots ou ensemble de mots dessinés tour à tour par les participant-es.
- faire réfléchir, ensuite, sur les mécanismes à l'œuvre dans la construction de nos représentations de la société où nous vivons.

 **Lieu :** Nécessité d'avoir 2 personnes pour animer

Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30mn. à 1h.

 **Type d'animation :**

 **Public :** **Nombre de joueur·euses :** 4 à 20


Âge:

- 3-7 ans
- 7-11 ans
- Adolescent·es
- Étudiant·es
- Adultes

Public:

- Tout public
- Scolaire

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre

 **Matériel :**

- 2 tableaux/paperboards + feutres,
- une liste de mots sur le thème,
- une grande feuille pour marquer les scores par mots devinés,
- un chronomètre ou sablier de 30 secondes,
- documents supports (rapport, exposition, etc.) sur le thème "Migrations".

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- - Installer un tableau ou un paper-board dans la salle. Installer une affiche avec le nombre de cases qui correspond au nombre de mots qui seront à deviner.
- - Constituer la liste des mots à dessiner. Liste de mots possibles : solidaire/ autorité/ personne africaine/ féminité/ immigré/ occident/ passeport/ eau potable/ voyage/ personne asiatique/ racisme/ religion/ émigrant/ européen/ personne musulmane/ humanitaire/ personne latino-américaine / frontière / centre de rétention administrative / carte de séjour / passeur / Calais / migrant climatique / guerre / famine ...

le déroulé

- Voir fiche n°2 - Pictionary - Animation type - Orange

les suites

- Interview "Quel vocabulaire utiliser dans les médias pour parler de la migration?" (8 mn.) : <https://www.rts.ch/play/radio/forum/audio/quel-vocabulaire-utiliser-dans-les-medias-pour-parler-de-la-migration?id=8086751>
- Jeu "Migration : analyser les discours des médias" : <https://www.amnesty.fr/migration-analyser-les-discours-des-medias>
- Dossier "La crise migratoire dans la presse et les médias" : https://www.histoire-immigration.fr/sites/default/files/atoms/files/dossier_enseignants_crise-migratoire-presse-medias_mars-2019.pdf
- Sensibiliser le public scolaire en primaire sur les migrations internationales : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/dossier-enseignants-478/nous-sommes-tous-des>
- Sensibiliser le public scolaire en collège sur les migrations internationales : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/dossier-enseignants-477/fiche-2-passez-la>
- Sensibiliser le public scolaire en collège sur les migrations internationales : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/dossier-enseignants/fiche-2-omar-yasmina>

N° 3 - EXIL : PARCOURS DU COMBATTANT

-  **Objectif :** Amener à comprendre pourquoi certaines personnes sont obligées de quitter leur pays et leur famille.
-  **Principe :** Un jeu de parcours du combattant qui va permettre d'éprouver les difficultés rencontrées par de jeunes exilé·es : séparation des biens, obstacles à franchir, démarches à subir, ...
Si vous disposez de moins de temps, chaque défi peut être réalisé indépendamment des autres.
-  **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur
-  **Temps :** Une demi-journée
-  **Public :**
- Nombre de joueur·euses :** 12 à 24
- Âge: 3-7 ans 7-11 ans Adolescent·es Étudiant·es Adultes
- Public: Tout public Scolaire
-  **Matériel :**
- 1 carte Peters - (fiche n°1 - paix et vivre ensemble - turquoise),
 - objets de toutes sortes, sacs poubelle, tables et chaises, bancs, tunnel de jeu, ficelle, etc...
 - notice - déroulé des 3 défis (annexe n° 1)
 - fiches de "Il faut partir" (annexe n°2) pour le *défi n°1*,
 - fiches de "Le voyage" (annexe n°3) pour le *défi n°2*,
 - fiches accueil (annexe n°4), affichettes démarches (annexe n°5), et cartes démarches (annexe n°6) pour le *défi n°3*,
 - tampons, carnets de notes en petit format (pour en faire des passeports) pour le *défi n°3*,
 - affiche "Et moi je fais quoi ?" (annexe n°7) pour le débriefing,
 - passeport (annexe n°8) pour le *défi n°3*.
- Nombre d'annexes : 8**

Type d'animation :

- Quiz
- Débat mouvant
- Pas en avant
- Photo langage
- Jeu de plateau
- Pictionary
- Autre

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Préparer le matériel nécessaire aux 3 défis à réaliser pendant le jeu (certaines annexes sont à photocopier et à découper) :

- **Défi 1** : prévoir 6 grands sacs poubelle et de nombreux objets (peluche, trousse de matériel scolaire, trousse à pharmacie, casserole, bouteille d'eau, coussins, jouets, duvets, boîte de conserve, vêtements, ...)

- **Défi 2** : prévoir des bancs à enjamber, des ficelles tendues sous lesquelles il faut ramper...

- **Défi 3** : prévoir 6 à 7 tables espacées où seront disposées les 12 affichettes de l'annexe 4, indiquant les lieux de démarche (préfecture, hôpital, logement, école, mairie, ...).

Prévoir d'être plusieurs pour l'animation (1 pour deux équipes en moyenne)

le déroulé

- Constituer 6 équipes de 2 à 4 joueurs. Chaque équipe reçoit la fiche d'un profil de jeune migrant. L'équipe la lit et s'imprègne du personnage. Avec la carte Peters on cherche où se situe leur pays d'origine.

Utiliser la fiche notice-déroulé (annexen°1) pour vous guider dans l'animation.

Défi 1 - Le départ : choix ! Chaque équipe doit sélectionner 5 objets qui semblent importants à mettre dans le sac poubelle pour partir.

Défi 2 - Le voyage : obstacles ! Parcours relai avec le sac poubelle parsemé d'embûches et de difficultés pour vivre le parcours de l'exilé.

Défi 3 - L'accueil : démarches administratives ! Les équipes parcourent différents bureaux suivant leur identité.

Aider chacun à sortir de son personnage puis temps du **débriefing** : tour de table des ressentis puis débat et échanges sur des actions concrètes à mener à l'aide de l'annexe 7.

les suites

- Lectures :

- "Le garçon du sous-sol" de Katherine Marsh (Édition Collection R-jeunesse)
- "En vie" de Joub et Nicoby (Édition : Komics Initiative)

- Vidéo :

- "Migrations pourquoi part-on ?" (11mn.) : <https://www.youtube.com/watch?v=1hXdedR4YwI>

- Sélection du RED de séquences pédagogiques pour aborder les migrations en classe : <https://red.educagri.fr/kits-et-sequences-pedagogiques/les-migrations/?print=pdf>

- Jeu créé par les bénévoles des Alpes Maritimes (06). Tout retrouver [ICI](#).

N° 4 - LOTO DES MIGRANT.ES



Objectif :

- apprendre à discerner la réalité des idées reçues,
- mieux appréhender le vocabulaire lié aux migrants.



Principe :

- c'est un jeu de loto où chaque participant·e a un carton avec des numéros
- chaque n° correspond à une question dont il faut trouver la réponse sur des panneaux exposés, et l'on n'obtient le pion que si la réponse est bonne.
- on gagne lorsque l'on a rempli son carton en premier.



Lieu :

- Sur table Petite salle Grande salle Extérieur



Temps :

50mn. à 1h.



Type d'animation :



Public :

Nombre de joueur·euses : 6, 12, 24

- Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

- Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

- Public: Tout public
 Scolaire



Matériel :

- cartons de loto (annexe n° 1),
- 9 panneaux pour exposition " Halte aux préjugés sur les migrations" (annexes n° 2),
- fiche de 30 questions numérotées (annexe n° 3),
- fiche de 30 questions avec les réponses (annexe n° 4),
- 30 petits papiers numérotés de 1 à 30 dans un chapeau, une corbeille, ...
- jetons (pouvant être des haricots blancs, etc.),
- un buzzer
- tables et chaises, 1 feuille et 1 feutre par table.

Nombre d'annexes : 4



Difficulté:





Comment faire ?

la préparation

- Installer 1 feuille et 1 feutre sur chaque table. 1 table par équipe constituée.
Sur la table d'animation, installer les jetons, la fiche de questions, et la corbeille avec les 30 petits bouts de papier à tirer.
Installer l'exposition pour qu'elle ne soit pas lisible depuis les tables (les réponses aux questions sont à aller chercher dans l'exposition).

le déroulé


- - Constituer des groupes de 1, 2 ou 3 personnes, demander à chacun de trouver un nom d'équipe, en lien avec le thème des migrations.
- Donner à chaque groupe une grille (les cartons de loto à 9 chiffres - annexe n° 1). On tire un numéro dans la corbeille et on lit la question correspondant au n° tiré.
- Une personne de chaque équipe qui a le n° sur son carton cherche la réponse dans l'exposition et vient donner la réponse après avoir actionné le buzzer sur la table d'animation.
- Si celle-ci est bonne, on lui donne un jeton à mettre sur leur carton à la place du n° tiré au sort... Et ainsi de suite avec les 30 questions.
- - L'équipe gagnante est celle qui a rempli son carton en premier.
- Initier un débat sur les connaissances qu'avait chaque participant-e avant le jeu et maintenant. Tout le monde peut contribuer à renforcer la compréhension de chacun-e sur les définitions abordées durant le jeu. Un glossaire peut aider, celui-ci par exemple :
https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/european_migration_network/docs/emn-glossary-fr-version.pdf

les suites

- - Jouer au "Pictionary migrations" : fiche n°2 - Migrations -interculturalité - violet.
- - Vidéo pour (et par) les enfants : "C'est quoi les migrations ?" (7 mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=9psM5tRyujM>
- Vidéo pour adolescent-es et adultes : "Migrants, mi-hommes" (4 mn.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=KiGiupc3VwA>
- - Article "Réfugiés", "migrants", "exilés" ou "demandeur d'asile" sur France Culture :
<https://www.franceculture.fr/societe/refugies-migrants-exiles-ou-demandeur-dasile-a-chaque-mot-sa-fiction-et-son-ombre-portee>

N°1 - CARTE PETERS


 **Objectif :** Questionner nos représentations du monde par une géographie mondiale critique.

 **Principe :** Face à la carte affichée, à partir des étonnements et questionnements du public, apporter des éléments de compréhension sur nos représentations du monde, sur les rapports entre les peuples et sur la manière dont le CCFD-Terre Solidaire voit ce monde. **Très utile sur un stand car le visuel surprend.**


 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30 à 45mn.

 **Type d'animation :**

 **Public :**

Nombre de joueur·euses :	1-20		<input type="checkbox"/> Quizz
Âge:	<input type="checkbox"/> 3-7 ans	<input checked="" type="checkbox"/> 7-11 ans	<input type="checkbox"/> Débat mouvant
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescent·es	<input checked="" type="checkbox"/> Étudiant·es	<input type="checkbox"/> Pas en avant
	<input checked="" type="checkbox"/> Adultes		<input type="checkbox"/> Photo langage
Public:	<input checked="" type="checkbox"/> Tout public		<input type="checkbox"/> Jeu de plateau
	<input checked="" type="checkbox"/> Scolaire		<input type="checkbox"/> Pictionary
			<input checked="" type="checkbox"/> Autre

 **Matériel :**

- carte Peters sur bâche (annexe n°1)
- planisphère classique - projection Mercator (annexe n°2)
- notice de lecture de la carte Peters (annexe n°3)
- d'autres représentations du monde : cartes, globe terrestre, des oranges, etc.

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:** 



Comment faire ?

la préparation

- Afficher le planisphère Peters (annexe n° 1). Si possible afficher aussi d'autres planisphères utilisant des projections différentes (Ptolémée, Mercator (annexe n° 2), polaire, par anamorphose, le monde vu depuis le Japon, etc.), voire un globe terrestre aussi.


le déroulé


- - Laisser les participant-es observer la carte quelques minutes et laisser libre court à leurs réactions spontanées.
 - Se repérer : leur demander de montrer les pays qu'elles-ils ont déjà visités, situer la France. Est-ce vraiment "à l'envers" ? Par rapport à quoi ? Est-ce que cela les dérange ? Quel effet cela leur fait de voir la France tout en bas ?
 - Comparer avec un planisphère classique (projection Mercator), une carte utilisée originellement par les marins qui ne cherchaient pas la représentation graphique la plus juste du monde, mais un moyen efficace de calculer précisément des distances maritimes. Des représentations inspirées de Mercator placent généralement l'Europe et la France au centre du monde. L'équateur n'est pas au milieu mais placé vers le sud de la carte. Les pays du Nord y occupent donc plus de place. Le Nord est d'ailleurs placé en haut et le Sud en bas.
- Or une représentation graphique n'est jamais neutre. En bref, tout cela crée une certaine représentation du globe où les pays du Nord occupent une place prépondérante.
 - Essayer de leur faire deviner quelle règle suit la projection de Peters puis présenter les particularités de cette double représentation Peters - Mac Arthur (voir Annexe 3) utilisée par le CCFD-Terre Solidaire.
 - Poser la question de la couleur qui domine sur la carte. Souvent personne ne répond « bleue » alors que c'est la bonne réponse. On peut questionner la place des mers et océans, la pollution, la surexploitation, le continent de plastique...
 - Expérience : demander à retirer la peau d'une orange en un seul morceau et l'aplatir : difficulté de représenter la surface d'une sphère (en 3 dimensions) sur un plan (en 2 dimensions).

les suites

- Cette animation peut être une introduction à d'autres animations sur la souveraineté alimentaire, le partage des richesses, les droits humains et les migrations, par ex : "Si le monde était un village" - (fiche n° 1 - rose)
- Vidéo "Pourquoi toutes les cartes sont fausses" (5mn.):
<https://www.youtube.com/watch?v=tA3mHWIOrF4>

N°2 - JEU DE L'EXCEPTION

 **Objectif :** - aborder la notion de groupe : intégration, rejet, discrimination dans la société,
- débattre de l'exclusion et réfléchir aux personnes se retrouvant dans ces situations.

 **Principe :** Recomposer des groupes d'appartenance (1 groupe = 1 couleur) en fonction de la couleur attribuée à chaque personne.
Ce jeu peut servir d'introduction à une séance traitant des phénomènes de groupes : l'identité, l'interculturel, la place des minorités dans la société, les sentiments d'appartenance et d'exclusion.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 30mn.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : 10 - 30

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :** - Gommettes (petites pastilles adhésives) de couleurs différentes,
- 1 gommette blanche.

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- On s'assure de l'attention du groupe et on colle une gommette sur le front de chaque participant-e sans lui en montrer la couleur. On portera une attention à ne pas attribuer la gommette « exception » (la blanche) à une personne déjà en marge du groupe, car elle risque de se sentir davantage exclue. Anticiper que l'environnement du jeu ne soit pas vitré ou avec un ou des objets réfléchissants pour éviter la triche (voir par le reflet la couleur de gommette sur son front).


le déroulé


- Mettre en rang face à soi les personnes participantes les unes derrière les autres, pour coller une gommette de couleur (de manière aléatoire) sur le front de chacune, et ce de manière à former des familles croissantes de couleur. Exemple : une pastille blanche, 2 pastilles bleues, 3 pastilles vertes, 4 pastilles jaunes, etc. On énonce la consigne suivante : "Vous allez maintenant former des groupes avec ceux dont la pastille est de la même couleur que la vôtre. Attention, vous n'avez pas le droit de parler !" Bien observer qui fait quoi durant cette phase. Lorsque tous les groupes sont réunis, lancer le débat par ces questions :
 - Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez retrouvé les personnes qui ont la même couleur de gommette que vous?
 - Qu'a ressenti la personne qui a la gommette unique (blanche)?
 - Avez-vous tenté de vous aider mutuellement au sein des groupes de couleur? / et entre groupes de couleur? Comment?
 - Dans notre société, qui sont les "exceptions"? Est-ce qu'on les voit?Variante : en fonction de l'âge des joueuses et des joueurs, on peut constituer quelques gommettes bi-coulores en collant une gommette sur une autre. Les personnes qui les portent seront-elles accueillies dans le groupe de l'une des 2 couleurs ou formeront-elles des groupes à part?

les suites

- Après les gommettes, "Jeu des Citrons" (fiche n°4 - Paix - Vivre ensemble - turquoise)
- Dans le "Visa pour le voyage", on peut trouver plusieurs jeux prolongeant l'interculturalité, notamment les fiches 2, 3, et 6 du cahier 3 "La rencontre interculturelle" : <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/visa-pour-le-voyage/la-rencontre/>

N°3 - JEU DE L'OIE SUR LA PAIX

 **Objectif :** Parvenir à la dernière case du circuit, en équipe.
Par des actions créatives, des sketches, des échanges d'infos, les participant-es deviendront ainsi au fil du jeu des actrices et acteurs de la paix.

 **Principe :** Comme un jeu de l'oie mais en équipe, on avance avec un dé sur 42 cases où des gestes et témoignages nous invitent à vivre en paix : dans le monde, à l'école, dans le quartier et en famille... bien sûr il y a les cases "bagarres" où l'on passe notre tour ou recule !

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur·euses : éq. de 2 à 5

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

Public: Tout public
 Scolaire

 **Matériel :**

- un dé, des feuilles de papier, une paire de ciseaux, des crayons de couleur,
- le plateau de jeu (annexe n° 1),
- 6 pions à trouver ou à créer,
- 1 cœur « joker » à reproduire par équipe (voir règle du jeu annexe n° 3),
- les actions par cases (annexe n° 2)
- la règle du jeu (annexe n° 3)

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Bien s'approprier la règle du jeu et les consignes de chaque case. Penser à faire des photocopies des consignes pour chacune des cases.
- Installer les outils en annexes :
 - 1/ un plateau de jeu
 - 2/ les consignes par case, des suggestions pour animer, la correspondance des logos, les pions.


le déroulé


- Constituer des équipes de 2 à 5. Les jeunes s'assoient par équipe autour du jeu. Chaque équipe réalise son pion en forme de cœur joker avec une feuille cartonnée de couleur différente (annexe 3). L'équipe ayant obtenu le + petit chiffre en lançant le dé, commence. Chaque équipe à tour de rôle lance le dé et avance sur le plateau de jeu en suivant les consignes pour chacune des cases (annexe 2).
- Quand une équipe est arrivée, le jeu s'arrête. Vient alors un temps d'échange :
- En quoi ce jeu de l'oie est-il différent des autres?
 - Quelles sont les cases qui vous ont plu ? Ou pas?
 - Est-ce que tout le monde dans l'équipe a pu jouer? Si non, pourquoi?
 - Y a-t-il eu des disputes?
 - Qu'as-tu appris sur la paix?

les suites

- En fonction de ce qui a marqué les enfants, on peut proposer : un festival de la paix avec une fresque à dessiner, un concours de poèmes ou de chants.
- Passer des vidéos de projets de partenaires du CCFD-Terre Solidaire :
 - "Les conflits déstabilisent des pays entiers" (30s.) : <https://www.youtube.com/watch?v=KbZAzvWQH3M>
 - "REJA pour la paix, la réconciliation et le développement" au Burundi (4mn.) : <https://vimeo.com/129200420>
 - "Les faiseurs de bonheur" : théâtre à Gaza pour la paix (3mn.) : <https://vimeo.com/226705556>
- Ce jeu est issu d'une campagne sur la paix : <https://www.kmsoleil.fr/nos-archives/en-2012-2013-place-a-la-paix/les-outils-2012-2013/>

N°4 - JEU DES CITRONS


 **Objectif :** - réfléchir collectivement à la condition d'étranger, aux migrations et aux discriminations,
- identifier des situations sur lesquelles nous pouvons agir pour lutter contre les discriminations ou mieux accueillir les personnes de condition minoritaire (dans nos groupes, sur notre territoire).

 **Principe :** Chaque groupe doit décrire un citron à l'aide duquel l'animateur va faire émerger la thématique des stéréotypes et des préjugés.


 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 1h30

 **Type d'animation :**

 **Public :**

Nombre de joueur·euses :	5-30		<input type="checkbox"/> Quiz
Âge:	<input type="checkbox"/> 3-7 ans	<input type="checkbox"/> Débat mouvant	<input type="checkbox"/> Pas en avant
	<input checked="" type="checkbox"/> 7-11 ans	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescent·es	<input type="checkbox"/> Photo langage
	<input checked="" type="checkbox"/> Étudiant·es	<input checked="" type="checkbox"/> Étudiant·es	<input type="checkbox"/> Jeu de plateau
	<input checked="" type="checkbox"/> Adultes	<input checked="" type="checkbox"/> Adultes	<input type="checkbox"/> Pictionary
Public:	<input checked="" type="checkbox"/> Tout public	<input checked="" type="checkbox"/> Scolaire	<input checked="" type="checkbox"/> Autre

 **Matériel :** - un citron par groupe (groupes de 1 à 5 personnes),
- un kiwi ou autre fruit de saison et une corbeille à fruits,
- une table centrale (chaises pour les différents groupes),
- un tableau (+ craie ou feutres) pour écrire les différentes questions posées,
- une feuille et un crayon par groupe.

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Placer la table (contenant corbeille et fruits) au centre de l'aire de jeu et placer les chaises tout autour, afin que tout le monde puisse voir les fruits.

Préciser que les citrons ne doivent pas être mangés ou abimés pendant le jeu.

Réviser les définitions des mots : stéréotypes, préjugés, discriminations.

le déroulé

- On montre à tou-tes un citron et on demande « Quelles sont les caractéristiques d'un citron ? » et on note les réponses au tableau. Puis un-e participant-e de chaque groupe vient chercher un citron dans la corbeille. Les groupes ont 5mn. pour apprendre à connaître leur citron, le décrire et lui donner un prénom. Puis à tour de rôle, chaque groupe présente son citron à l'assemblée.

On récupère les citrons et on les dépose dans la corbeille, en les mélangeant. On demande ensuite à un membre de chaque groupe de venir reconnaître son citron (autre personne que celle qui l'a décrit, si possible). Les participant-es peuvent s'entraider.

On place alors délicatement un kiwi dans la corbeille. On raconte qu'un kiwi vient de s'installer au milieu des citrons, et on demande aux participant-es de réfléchir en groupe de la manière suivante : (environ 15 min) :

- « Selon vous, que doit ressentir le kiwi ? » (mettez-vous à sa place) ;
- « Comment les citrons peuvent ils l'accueillir convenablement ? » (mettez vous à la place d'un citron).

Chaque groupe partage ensuite sa réflexion aux autres. On reste vigilant à ce que les participant-es parlent avec sérieux des citrons / kiwis.

En faisant prendre un peu de recul et de gravité au groupe, on rappelle que ce jeu nous permet de différencier les stéréotypes, les préjugés et les discriminations (cf. définitions), et que notre société est traversée par des discriminations qui abiment nos relations et dégradent la vie de nombre de nos concitoyens ». Puis on peut poser les questions suivantes :

- « Est ce que je me suis déjà senti un kiwi au milieu des citrons ? » (ici ou ailleurs)
 - « Quels sont les efforts que j'ai dû faire pour rester au milieu des citrons ? Quelles mains se sont tendues pour m'accueillir ? »
 - Qui sont les « étrangers » dans votre entourage ?
 - De quelles manières fait-on comprendre à quelqu'un qu'il n'est pas le bienvenu ? Comment pouvons nous aider des personnes à se sentir à l'aise dans notre communauté ?
- A la suite on propose à celles ou ceux qui le souhaitent de témoigner d'une situation vécue. Chacun-e parle en son propre nom, le groupe n'intervient pas et reste bienveillant.


les suites


- Proposer un *Porteur de paroles* : « Vous êtes-vous déjà senti étranger quelque part ? »
- Lire le "Petit guide de survie - Répondre aux préjugés sur les migrations" édité par RITIMO et utiliser leur exposition :

<https://www.ritimo.org/Halte-aux-prejuges-sur-les-migrations>

- "Pas en avant-Interculturalité"- (fiche n° 1 - Migration et interculturalité - Violet)
- "Pictionary migrations" - (fiche n° 2- Migration et interculturalité - Violet)

N°5 - PAS EN AVANT "INÉGALITÉS DES ENFANTS DANS LE MONDE"


 **Objectif :** Faire prendre conscience des inégalités en abordant l'accès aux droits fondamentaux, entre pays, mais aussi au sein d'un même pays.

 **Principe :** Inciter les participant·es à se mettre dans la peau d'enfants à travers le monde et les faire réagir à différentes situations selon leurs propres représentations.

 **Lieu :** Sur table Petite salle Grande salle Extérieur

 **Temps :** 45mn. à 1h.

 **Type d'animation :**


 **Public :**

Nombre de joueur·euses : 12 à 24

Âge: 3-7 ans
 7-11 ans
 Adolescent·es
 Étudiant·es
 Adultes

Public: Tout public
 Scolaire

Quiz
 Débat mouvant
 Pas en avant
 Photo langage
 Jeu de plateau
 Pictionary
 Autre

 **Matériel :**

- planche des 12 rôles différents (annexe n° 1),
- affiche rassemblant le profil des 12 rôles (annexe n° 1)
- liste des situations ou évènements (annexe n° 2),

Nombre d'annexes : 2

Se référer à "Pas en avant" (fiche n°3 - orange)

 **Difficulté:**   



Comment faire ?

la préparation

- Préparer les cartes rôle pour chaque personne participante. S'il y a des personnes sans carte de rôle, elles peuvent observer le jeu, prendre des notes puis participer au débat.

Photocopier les planches de cartes, puis les découper (!\ NE PAS DÉCOUPER L'ORIGINAL)

le déroulé

- Voir déroulé : "Pas en avant" - (Fiche n°3 - orange)

les suites

- Voir "Le déménagement"- (fiche n°2- Droits humains- rose)
Voir "Exil : parcours d'un migrant" (fiche n°3 - Migration et interculturalité - violet)
Voir "Apéritif international" (fiche n°6 -Partage des richesses - rouge)
- La notion d'inégalités par le jeu du Monopoly (revisité et) joué par des enfants :
<https://aggiornamento.hypotheses.org/3809>
- Vidéo "Comprendre les droits de l'enfant avec Benjamin Brillaud - Nota Bene" (7mn.) :
https://www.youtube.com/watch?v=Gb_2JOdiuZs