

IMPR'OMD

Un jeu pour découvrir et comprendre les
Objectifs du Millénaire pour le Développement
(OMD)



Coordination et réalisation

Claire Malige, Coordinatrice du programme SENS – Starting-Block

Julia Manaquin, Chargée du public jeunes adultes – Starting-Block

Merci à l'ensemble du groupe de travail « Impr'OMD » :

Aboubacar Doucouré, Florence Cherrier, Willy Lavastre, Thomas La Rosa,

Diego Le Gallou, Pablo Matus, Clémence Paillard, Siloé Vincent.

Conception graphique :

Marie Caulliez

caulliez.free.fr

Le contenu de ce livret peut être reproduit et utilisé librement à condition que Starting-Block soit mentionné.

Ce document a été réalisé avec le soutien financier du Ministère des Affaires Étrangères et Européennes. Le contenu de ce document relève de la seule responsabilité de l'association Starting-Block et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant la position du Ministère des Affaires Étrangères et Européennes.





RÉSUMÉ DU JEU

JEU BRISE GLACE (← 10 mns) pour faire connaissance

DÉROULEMENT :

- Un animateur se place au centre de la salle et tend une main en proposant un thème qui lui plait en lien avec la solidarité internationale ou non (ex : « la paix ») puis tend l'autre main et propose un autre thème (ex : « les sourires »).
- Un participant qui se sent proche d'un des deux thèmes se raccroche à la main tendue et propose à son tour un thème qui lui plait pour que le reste des participants puisse à son tour venir se raccrocher à cette chaîne humaine.
- Le jeu se termine lorsque tous les participants se tiennent la main et forment un cercle ou lorsque les deux derniers ne souhaitent pas se raccrocher car le thème de l'autre ne leur plait pas.

Présentation de l'équipe d'animation et de la séance

LE JEU IMPR'OMD

NOMBRE DE PARTICIPANTS : entre 20 et 30

TEMPS/ DURÉE D'ANIMATION : 2h

NOMBRE D'ANIMATEURS : 2-3

ESPACE REQUIS : un espace pour installer l'exposition sur les OMD
+ une salle (assez grande pour répartir 8 groupes)

MATÉRIEL : - les cartes « impro » pour les participants



- les fiches « animateur »
- les 16 dessins de l'expo « OMD » en version A4 (on utilisera uniquement les présentations symboliques des 8 OMD au début)
- patafix pour fixer les panneaux si besoin, stylos, papiers, ciseaux...

OBJECTIF : Sous forme de jeu d'improvisation chaque groupe de participants est amené à introduire un des huit OMD au reste des participants qui devra deviner de quel OMD il s'agit.

DÉROULEMENT :

- Présenter des 8 dessins présentant les 8 OMD
- Répartir les participants en 8 groupes
- Donner 1 fiche « 10 mots clés » à chaque groupe
- Laisser aux participants 15 minutes pour préparer leur improvisation (au moins 4 mots sur 10 doivent être utilisés dans l'improvisation).
- Chaque groupe présente son improvisation à tour de rôle (5 mns) et à la fin de l'improvisation les autres participants doivent deviner quel OMD a été représenté. L'animateur reprend en donnant les autres mots-clés non utilisés. Peut suivre un mini-débat entre les auteurs de l'improvisation et les spectateurs.

PRÉSENTATION DES 8 PANNEAUX D'EXPOSITION

Présentation rapide de l'expo et de son contexte et visite des participants pendant 15-20 mns.
Regroupement des participants pour leur poser des questions sur ce qu'ils ont vu dans les panneaux et s'ils pensent que cela a quelque chose en commun avec les improvisations qu'ils ont réalisées auparavant.



GUIDE DE L'ANIMATEUR

OUTIL PÉDAGOGIQUE D'ACCOMPAGNEMENT DE
L'EXPOSITION «HUIT FOIS OUI» SUR LES OBJECTIFS
DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT

Guide réalisé à l'usage des animateurs qui interviennent dans le cadre
de séance avec des classes de lycée ou bien en milieu universitaire.

PROLOGUE

STARTING-BLOCK

Créée en 1998 par un groupe d'étudiants et deux Conseillères Principales d'Éducation (CPE) stagiaires, l'association Starting-Block veut encourager les jeunes à prendre un premier départ citoyen, en leur offrant de développer leur réflexion sur le monde et en les initiant à la réalisation de projets collectifs tournés vers les autres.

L'association se structure autour de 2 programmes d'action : le programme Handivalides (actions de sensibilisation au handicap et à la situation des jeunes handicapés) www.handivalides.org et le programme SENS (Sensibiliser Ensemble).

Agréée « Association éducative complémentaire de l'enseignement public » par l'Académie de Paris, « Jeunesse et éducation populaire » par le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative, Starting-Block est membre actif de la plate-forme française d'éducation au développement et à la solidarité internationale, Educasol. (www.educasol.org)

LE PROGRAMME SENSIBILISER ENSEMBLE

Starting-Block rassemble, depuis 2003, des associations de jeunes engagés dans la solidarité internationale ou locale et agissant ensemble, à travers une démarche commune de sensibilisation des jeunes à la solidarité et à la citoyenneté.

Le programme est composé de deux volets : un volet « Éducation à la citoyenneté et à la solidarité de proximité », conduit par une plate-forme interassociative en Ile-de-France, et un volet « Éducation au développement et à la solidarité internationale (EAD-SI) », conduit par un réseau national composé d'une soixantaine d'associations étudiantes ou de jeunes situées dans les principales villes universitaires de France.

Ses 3 objectifs principaux sont d'informer les jeunes et de leur faire prendre conscience des inégalités Nord-Sud, de lutter contre les idées reçues et les discriminations, de permettre aux jeunes

CHÈRE ANIMATRICE, CHER ANIMATEUR,

TOUT D'ABORD, BRAVO, CAR SI TU ES EN TRAIN DE LIRE CES LIGNES, C'EST QUE TU T'APPRÊTES À TE LANCER DANS UNE AVENTURE FORTE ET PLEINE DE SURPRISES !!!

Ce guide a été réalisé pour te permettre de mieux appréhender l'animation qui t'est proposée, d'en comprendre les objectifs et les enjeux pour la rendre intéressante et accessible. A toi de t'emparer de ce guide et des conseils proposés pour ensuite les utiliser et les faire évoluer ! N'hésite pas à nous faire parvenir tes commentaires et tes évaluations de terrain.

Évidemment, nous n'avons pu être complètement exhaustifs mais nous comptons beaucoup sur ton esprit curieux, éveillé et plein de ressources pour pouvoir répondre à toutes les différentes situations qui se présenteront. Un animateur est déjà quelqu'un qui s'adapte vite à un nouveau contexte et qui fait preuve d'imagination pour garder son public attentif !!!

Ce guide est donc constitué d'une présentation du jeu, de son déroulé, de conseils et astuces pour l'animer, des données chiffrées, d'exemples et de documentation pour te permettre d'avoir déjà quelques notions de base sur le thème qui nous occupe. Ceci dit rien ne t'empêche de faire des recherches complémentaires !

Mais tout d'abord, quel est le sujet qui nous occupe et pourquoi ?

La trame de cette animation « Impr'OMD » est née en avril 2008, lorsque plusieurs personnes (bénévoles du réseau SENS et de Starting-block, experts et permanents) se sont réunies lors d'un « brunchstorming » (un petit déjeuner géant où l'on réfléchit ensemble à la création d'une animation) coordonné par Starting-Block (www.starting-block.org). Il s'agissait ce jour là de créer un jeu, complémentaire de l'exposition « Huit fois Oui », qui permette aux visiteurs de cette exposition de mieux la déchiffrer, d'échanger entre eux sur les enjeux qu'elle illustre et de se créer leur propre opinion. Cette exposition est un travail du Ministère des Affaires Étrangères et Européennes français.

UTILISATION DU GUIDE

Ce guide cherche à être à la fois complet, ludique, et d'un usage facile et simple. Tu trouveras des logos qui permettront de faciliter la lecture et la préparation de l'activité :



pour les feuilles à imprimer



logo loupe pour aller plus loin



pour ne rien oublier lors de la préparation du matériel indispensable pour l'animation



pour ne pas passer à côté d'informations importantes



Variante fac

Nous vous engageons à découvrir l'exposition dans un premier temps, et à vous familiariser avec les huit OMD avant de lire le descriptif du jeu, pour une meilleure compréhension de ce dernier (vous pouvez vous référer à la petite brochure Huit fois Oui ou au site Internet de la campagne).

L'EXPOSITION : OÙ LA TROUVER ?

Le Ministère des Affaires Étrangères et Européennes destine cette exposition aux collectivités territoriales (Conseil régional, Conseil général, Mairie), à des structures publiques (médiathèques, bibliothèques, centres culturels, Maisons des Jeunes et de la Culture), aux établissements scolaires (écoles primaires, collèges, lycées) et à des entreprises privées.

Vous pouvez vous adresser directement à Starting-Block pour commander un kit d'exposition ou bien, vous pourrez la télécharger directement sur le site Huit fois oui (<http://www.huitfoisoui.fr>).

LA DÉMARCHE DE STARTING-BLOCK... L'ÉDUCATION ACTIVE PAR LES JEUNES VERS LES JEUNES !

L'éducation au développement et à la solidarité internationale, (EAD-SI) est une éducation au changement à double titre : au niveau individuel (personnel) et collectif (social). Nous invitons les jeunes à s'ouvrir, par une approche globale, sur des réalités complexes (culturelles, sociales, politiques, écologiques, économiques...) qui ne leur sont généralement pas familières et à aiguïser leur esprit critique et citoyen. Il s'agit encore, en surmontant de possibles préjugés au moyen d'informations établies, de permettre chez eux la maturation d'une opinion personnelle et structurée, susceptible de susciter de nouveaux comportements ou engagements ; mais aussi de développer la capacité des jeunes à devenir des citoyens actifs, en mesure de participer au travail collectif de prise de conscience des inégalités du monde pour contribuer ensemble à les réduire.

L'éducation active est un terme qui résume des pratiques pédagogiques. Dans le courant de la pédagogie nouvelle (née au début du XXe siècle), elle aborde la connaissance par des méthodes dites « actives ».

Ces méthodes changent la posture de l'apprenant pour permettre un autre rapport au savoir. Celui-ci n'est plus uniquement détenu par l'enseignant. L'apprenant devient actif et s'aperçoit qu'il détient lui-même des connaissances de par son expérience. Ce sont les méthodes les plus adaptées à une prise de conscience et à des changements de comportement sur le long terme.

À travers des animations, nous invitons les jeunes à appréhender leur environnement socioculturel dans sa complexité et sa diversité. Ces activités permettent de révéler certaines capacités des élèves qui ne sont pas visibles sur le plan strictement scolaire : capacité de réflexion dans un contexte inhabituel, capacité de prise de décision, capacité de mener un groupe ou une réflexion collective... Nous voulons encourager les jeunes à penser, à ressentir et à agir en ayant une vision plus globale du monde dans lequel ils évoluent.

Notre initiative repose sur la conviction que les jeunes adultes ont un rôle particulier à jouer dans la promotion de valeurs et de comportements citoyens et altruistes auprès des mineurs.

Starting-Block, en tant qu'association étudiante, souhaite s'adresser aux jeunes parce qu'au cours de l'enfance et de l'adolescence, la rencontre d'un « aîné » peut se révéler particulièrement constructive et formatrice. Nous avons la certitude qu'avant même l'état adulte peut s'épanouir une posture citoyenne fondée sur le respect des différences et éventuellement productrice d'engagements solidaires pour un premier départ citoyen.

Pour cela, nous voulons leur offrir la possibilité de développer leur réflexion sur le monde qui les entoure, et les initier à la réalisation de projets collectifs tournés vers les autres, afin de les aider à devenir dès maintenant des acteurs éclairés et volontaires.

d'agir à leur niveau, notamment en sensibilisant à leur tour amis et familles. Pour pouvoir mener à bien ces actions, Starting-Block organise, en partenariat avec de nombreuses associations et structures spécialisées, des temps de formation, dont les principaux ont lieu lors des week-ends nationaux de novembre et de mars. Depuis 2006, des formations à destination des enseignants et éducateurs sont également proposées.

www.sensibiliser-ensemble.org

POURQUOI SENSIBILISER À LA SOLIDARITÉ ?

À l'heure où les écarts de niveau de vie sont de plus en plus croissants, tant à l'échelle locale qu'internationale, nous devons justement de véhiculer des messages qui mettent en lumière et dénoncent ces inégalités. L'idée générale est bien, pour Starting-Block, celle d'un monde plus juste, constitué de citoyens conscients et engagés, porteurs de dynamiques collectives et solidaires. De tout temps, les valeurs d'entraide ont existé, sous des formes diverses allant de la charité à la compassion...

Actuellement, la solidarité est une valeur qui se doit d'être renouvelée. Elle doit être considérée comme une coopération commune vers la construction d'un monde meilleur pour tous. Si le don n'est pas une solution durable, l'action en est une. Développer la solidarité entre tous passe, dans un premier temps, par la prise de conscience des réalités actuelles, proches comme lointaines, et de l'Histoire commune qui nous a conduits jusqu'ici.

C'est pourquoi, au travers de nos actions, il nous faut sans cesse veiller à sortir d'une vision misérabiliste et charitable parfois encore bien présente, même dans le milieu des ONG.

Cela passe par une sensibilisation à l'interculturel, à la connaissance de l'autre sous tous ses aspects, et par la remise en question de nos valeurs qui ne sont pas et ne seront jamais universelles !

SOMMAIRE

PAGE 5

PROLOGUE

8

1. PRÉSENTATION DU JEU

10

2. DÉROULÉ DU JEU

10

A. JEU BRISE GLACE (← 10 MNS)

10

B. PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION ET DE LA SÉANCE

11

C. LE JEU « IMPR'OMD »

12

D. PRÉSENTATION DES 8 PANNEAUX D'EXPOSITION

12

E. FIN DE SÉANCE : LE 9E OMD ?

12

F. ÉVALUATION

13

G. PISTES POUR L'ENSEIGNANT

14

3. CONSEILS ET ASTUCES POUR L'ANIMATION

14

A. AVANT

15

B. PENDANT

16

C. APRÈS

17

4. QUELQUES ÉLÉMENTS DE RÉFLEXION SUR LES OMD

17

A. PRÉSENTATION DES 8 OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT

20

B. SITES INTERNET À CONSULTER POUR PLUS D'INFORMATIONS

21

5. SUPPORTS DE JEU

21

A. LES 8 FICHES DU JEU DE L'ANIMATEUR

29

B. LES 8 CARTES « IMPRO » POUR LES PARTICIPANTS

31

C. LES SUPPORTS D'ÉVALUATION

1

PRÉSENTATION DU JEU

LE JEU D'ANIMATION QUI VOUS EST PROPOSÉ A ÉTÉ CRÉÉ POUR PERMETTRE AU PUBLIC CIBLÉ, ICI LES LYCÉENS ET LES ÉTUDIANTS, DE LIRE ET DE COMPRENDRE CETTE EXPOSITION AVEC DES CONNAISSANCES NOUVELLEMENT ACQUISES PENDANT L'ANIMATION ET EN ÉTANT CONSCIENT DE SES ENJEUX.

Ils doivent pouvoir regarder et lire cette exposition en ayant un regard critique et en apportant une réflexion personnelle sur les huit objectifs énoncés par les panneaux.

Les objectifs de ce jeu sont donc de :

- sensibiliser un public lycéen et étudiant aux Objectifs du Millénaire pour le Développement
- montrer l'interdépendance entre les pays dits du Nord et ceux dits du Sud dans les engagements pris par les OMD
- aborder les thèmes dont les OMD ne parlent pas
- permettre un regard critique sur les OMD (limites, enjeux, etc.)

CHOIX DU TYPE D'ANIMATION :

Jeu Brise-glace :

Nous avons choisi de commencer la séance par ce type de jeu car il est toujours important et bienvenu de consacrer quelques minutes au tout début pour faire connaissance avec le public (leurs prénoms, leurs goûts, leurs attitudes) de façon ludique.

Ainsi vous instaurez d'entrée un climat différent de celui habituel d'une salle de classe et vous leur permettez d'être tout de suite acteurs de cette séance.

Le théâtre :

Ce choix est issu de notre réflexion sur l'importance pour les participants d'être partie intégrante de la réflexion autour des OMD et de leur apport personnel. Le fait de jouer un rôle permet d'essayer de se mettre à la place de quelqu'un d'autre et, donc, de changer de perspectives et de regards sur une situation donnée. Ainsi, les jeunes pourront plus facilement s'approprier la thématique proposée en essayant de se projeter face à un autre contexte, un autre problème.

Le théâtre permet aussi aux jeunes de prendre la parole devant le groupe de leur pair et c'est un bon exercice, même s'il n'est pas facile pour tout le monde. Mais une grande satisfaction est souvent apparente chez ceux pour qui la prise de parole en public n'est pas aisée et qui ose le faire.

Enfin, réfléchir sur la mise en scène et les dialogues permet la discussion, la mise en commun d'idées et de compétences ainsi que la recherche du compromis. Chacun apporte une pierre à l'édifice et est ainsi valorisé.

Et puis nous avons trouvé que c'était un exercice vraiment intéressant, dans ce cadre, de mettre les lycéens et des étudiants face à la thématique des OMD en ayant une position active, ce qui est le but premier de l'Éducation Au Développement et à la Solidarité Internationale.

POUR ALLER PLUS LOIN : SPÉCIAL LYCÉES

Les thématiques abordées dans le jeu ont trait au programme du lycée et à mettre en rapport :



Pour plus d'informations, vous pouvez aussi consulter le site de l'Éducation nationale : <http://www.education.gouv.fr>

NIVEAU	MATIERES	PROGRAMMES	SUGGESTIONS
Lycée (filières générales et technologiques)	Géographie	Thématique centrale : « les hommes occupent et aménagent la terre » qui se déclinent en plusieurs points : - Plus de 6 milliards d'hommes sur la terre (inégaie répartition des richesses, frontières, aménagements et environnement) - Nourrir les hommes (croissance des productions, croissance des populations, quelles agricultures pour nourrir les hommes ? Agrosystèmes et environnement) - L'eau, entre abondance et rareté	Vous pouvez les aider à faire le lien lors de l'écriture des scénettes avec des éléments qu'ils ont vus en cours. Pour le débriefing, servez vous des connaissances qu'ils ont ou qu'ils vont acquérir pour éveiller leur curiosité et leur donner envie d'aller chercher plus loin
Seconde			
Lycée général Terminale	Géographie	L'organisation géographique du monde	Aménagement du territoire, environnement (OMD 7)
	Histoire	Le monde de 1945 à nos jours : l'émancipation des peuples indépendants et l'émergence du tiers-monde	Organisations internationales, (OMD 8)

Source : dossier pédagogique des 4èmes au BTS de la campagne AlimenTerre du Comité Français pour la Solidarité Internationale.

2

DÉROULÉ DU JEU

A. JEU BRISE GLACE (← 10 MNS)

Objectif :

Créer un premier lien entre les participants et les animateurs et introduire la séance. Le jeu se base sur le jeu des dominos, les participants doivent se prendre par la main en fonction de leurs affinités pour un thème.

Déroulement :

- Un animateur se place au centre de la salle et tend une main en proposant un thème qui lui plaît en lien avec la solidarité internationale ou non (ex : « la paix ») puis tend l'autre main et propose un autre thème (ex : « les sourires »).
- Un participant qui se sent proche d'un des deux thèmes se raccroche à la main tendue et propose à son tour un thème qui lui plaît pour que le reste des participants puisse à son tour venir se raccrocher à cette chaîne humaine.
- Le jeu se termine lorsque tous les participants se tiennent la main et forment un cercle ou lorsque les deux derniers ne souhaitent pas se raccrocher car le thème de l'autre ne leur plaît pas.

B. PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION ET DE LA SÉANCE


Une fois réalisé ce premier jeu de brise-glace, les participants sont plus réceptifs pour entrer dans le vif du sujet, c'est alors qu'il faut en profiter pour introduire les thèmes clés qui guideront toute la séance !

N'oubliez pas de présenter chaque animateur par son nom, et indiquez aux participants qu'ils peuvent se référer à lui en cas de problème.

Faire un bref résumé oral des 8 OMD sans entrer dans les détails (voir la liste de présentation des OMD en fin de livret pour se préparer à l'animation). L'objectif n'est pas de leur donner beaucoup d'information au début (l'expo sera là ensuite pour appuyer la réflexion) mais seulement qu'ils sachent quels sont les 8 objectifs pour pouvoir entrer dans le jeu.

C. LE JEU « IMPR'OMD »

PRÉPARATION DU JEU

- **NOMBRE DE PARTICIPANTS** : entre 20 et 30
- **TEMPS/ DURÉE D'ANIMATION** : 2h
- **NOMBRE D'ANIMATEURS** : 2-3
- **ESPACE REQUIS** : un espace pour installer l'exposition sur les OMD
+ une salle (assez grande pour répartir 8 groupes)
- **MATÉRIEL** : - les cartes « impro » sur lesquels apparaissent seulement les 10 mots clés qui guident l'improvisation pour les participants; à plastifier si possible pour une meilleure conservation de ces cartes
 - la fiche « animateur » (introduction du thème OMD et reprise des 8 fiches données aux élèves + trames d'idées d'impro à donner si le groupe est bloqué).
- les 16 dessins de l'expo « OMD » en version A4 (on utilisera uniquement les présentations symboliques des 8 OMD au début)
- patafix pour fixer les panneaux si besoin
- stylos, papiers, ciseaux...
- les supports d'évaluation que vous allez utiliser

Objectif :

Sous forme de jeu d'improvisation chaque groupe d'élèves est amené à introduire un des huit OMD au reste des participants qui devra deviner de quel OMD il s'agit.

Déroulement :

- Présenter les 8 dessins présentant les 8 OMD en version A4 une par une sans les commenter et les accrocher dans la salle pour que les élèves puissent voir les huit représentations des 8 OMD.
- Répartir les participants en 8 groupes
- Donner à chaque groupe une fiche qui représente un OMD avec 10 mots clés à introduire dans une improvisation
- Laisser aux participants 15 minutes pour préparer leur improvisation (au moins 4 mots sur 10 doivent être utilisés dans l'improvisation). Les animateurs passent de groupes en groupes pour aider et orienter les participants dans leur préparation. L'improvisation est courte, elle ne doit pas durer plus de 5 minutes!
- Chaque groupe présente son improvisation à tour de rôle et à la fin de l'improvisation les autres élèves doivent deviner quel OMD a été représenté. L'animateur (qui possède le récapitulatif des mots-clés de chaque fiche) reprend en donnant les autres mots-clés non utilisés et les explique s'ils n'ont pas été compris par exemple. C'est un moment qui peut être suivi d'un mini-débat entre les auteurs de l'improvisation et les spectateurs.



En milieu universitaire, vous pouvez laisser 5-10 minutes en plus de préparation pour que les scénettes soient plus développées (surtout s'il y a une certaine connaissance du sujet). Vous pouvez aussi rendre le défi plus compliqué en donnant 8 mots à utiliser au minimum. Le déroulé reste le même pour le jeu.

2

D. PRÉSENTATION DES 8 PANNEAUX D'EXPOSITION

Dans la pièce où se trouve l'exposition montée au préalable, les animateurs présentent rapidement l'exposition et laissent 15 minutes aux participants pour parcourir l'exposition.

Puis ils regroupent les participants et leur posent des questions sur ce qu'ils ont vu dans les panneaux et s'ils pensent que cela a quelque chose en commun avec les improvisations qu'ils ont réalisées auparavant. Présenter cette exposition dans son cadre de création (Ministère des Affaires Étrangères, naissance des OMD et préoccupations grandissantes des états vis-à-vis de la connaissance et de la mise en place de ces objectifs).

E. FIN DE SÉANCE : LE 9E OMD ?

La séance peut se terminer de la façon suivante :

- Demander aux participants ce qu'ils pensent qu'il manque dans ces 8 OMD pour réduire les inégalités « nord-sud ».
- Les amener à formuler un 9e OMD et, si le temps le permet, leur faire dessiner le symbole du 9e OMD (en forme de 9 par exemple).
- Leur demander à qui ce 9e OMD pourrait être présenté dans une logique de plaidoyer.

Au lieu de discuter d'un 9e OMD, vous pouvez débattre sur un des huit OMD ou bien revenir sur des explications ou des points incompris pour aider à la compréhension de l'exposition.

F. ÉVALUATION

L'évaluation à chaud et à froid est une étape nécessaire pour prendre de la distance, s'autocritiquer et pouvoir améliorer nos interventions. Elle est essentielle à la démarche d'EAD-SI (éducation au développement et à la solidarité internationale), car elle permet d'inscrire l'intervention dans une continuité et une remise en cause systématique de nos pratiques.

L'évaluation doit se faire à plusieurs niveaux :

- un quizz d'évaluation adapté à destination des jeunes (en fonction de l'âge des participants) que vous pourrez demander auprès de Starting-Block si vous souhaitez les utiliser.
- un formulaire d'évaluation à destination des enseignants (aller à la page 31)
- un formulaire d'évaluation pour l'équipe d'animation car il est important que les animateurs donnent leur avis et leur ressenti ! (aller à la page 32)

Pour l'évaluation auprès des jeunes, nous vous proposons dans ce guide seulement des pistes d'évaluation à chaud (la restitution lors de l'animation) et des pistes de prolongements après l'animation pour l'enseignant(cı-dessous). Pour des supports d'évaluation à froid (jeu, questionnaire...), vous pouvez contacter l'équipe permanente de Starting-Block qui pourra vous aider à construire un outil approprié ou vous fournir des outils-type.



Les formulaires, une fois complétés, sont à remettre systématiquement au coordinateur de réseau qui pourra ainsi centraliser le retour d'informations sur les animations proposées.

G. PISTES POUR L'ENSEIGNANT

Les pistes à donner à l'enseignant pour qu'il poursuive la dynamique de l'animation dans sa classe sont diverses :

- Le 9e OMD : l'enseignant peut inciter les élèves à créer un 9e OMD dans leur classe après le départ des animateurs et dans le cas où il a déjà été créé à la fin de l'animation, il peut être repris par l'enseignant pour en réaliser sa représentation graphique.
- L'enseignant peut faire une séance complémentaire en utilisant des supports type film, photo, livre, magazine... en lien avec une des thématiques abordées par les OMD. Pour cela, il peut faire appel à Starting-Block qui dispose d'un centre de documentation Ritimo comprenant de nombreux outils (vidéos, livres, revues, jeux...).

3

CONSEILS ET ASTUCES POUR L'ANIMATION

A. AVANT

Vous prendrez d'abord connaissance de l'exposition « Huit fois oui » pour bien l'assimiler et vous vous réunirez pour établir un calendrier prévisionnel des interventions avec les disponibilités de chacun et la répartition des tâches prévues.

Puis, vous devez prendre contact avec l'établissement qui accueillera l'animation. Pour cela, vous pouvez déjà consulter les professeurs / Conseillers Principaux d'Éducation / documentalistes de votre cercle de connaissances, puis, essayer de mener une enquête auprès des établissements pour identifier ceux qui mettront en place l'exposition et leur proposer une animation complémentaire. Vous disposez, auprès de Starting-Block de plusieurs jeux selon la tranche d'âges, vous pouvez donc vous adresser aux primaires, aux collèges et aux lycées du secteur.

Ensuite, vous veillerez à prendre contact avec le professeur qui vous recevra avec sa classe, pour voir avec lui :

- le déroulé de l'animation,
- les besoins matériels (salles, tables, ...)
- la connaissance des élèves des sujets liés au développement et à la solidarité internationale
- les détails pratiques (lieu d'accueil de l'équipe d'animation, horaires en comptant le temps de préparation soit 30 mns avant l'animation en tant que telle)
- la disposition de l'exposition (où sera-t-elle ? les élèves l'ont-ils déjà vue ?)

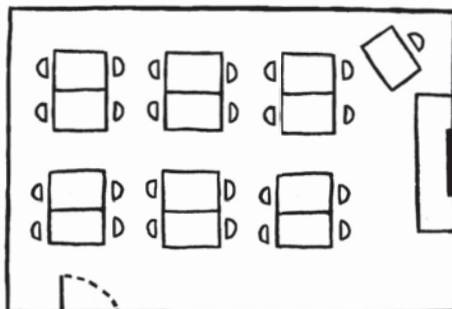


Petit conseil pratique : Il est préférable de nommer pour chaque intervention une personne responsable de la **coordination de l'animation**. C'est elle qui sera en contact direct avec l'établissement et le professeur, qui fera le relais des informations et qui veillera à coordonner l'équipe d'animation (mise à disposition des coordonnées de toute l'équipe, organisation des réunions, etc.). Evidemment, il faut changer de coordinateur/trice pour chaque intervention ou chaque établissement, pour que tout le monde puisse expérimenter cette mission et que les tâches soient réparties.

Une fois le RDV pris (lieu/jour/horaires), vous pourrez discuter avec le professeur au sujet de sa classe (nombre d'élèves, comportements, niveau, connaissances sur le sujet...). Il est important d'investir au maximum l'enseignant dans votre projet pédagogique pour que tout se passe au mieux. Plus vous en saurez sur la classe, mieux vous pourrez préparer votre intervention.

Évidemment, l'enseignant doit être présent lors de l'intervention (ne pas hésiter à le lui préciser) et vous aider lors par exemple de la constitution des groupes (à faire soit au préalable, soit sur le moment), pour permettre le bon déroulement du jeu.

Configuration 1.



Configuration 2.



Mise en place de l'action en milieu universitaire

Pour cela vous devez déjà déterminer une date et un horaire pour bloquer deux grandes salles auprès de l'administration.

Ensuite, pour inviter les personnes sur l'animation plusieurs stratégies s'offrent à vous :

- affiches sur les campus, dans les CROUS, au RU, dans les bibliothèques et autres endroits étudiants (restau, kebab !, cafétéria, bar...)
- faire des interventions en amphi, en demandant toujours au préalable l'autorisation au professeur ou lors des TD
- et si vous êtes motivés, vous pouvez imaginer des scénettes que vous pouvez jouer à des moments stratégiques (attentes dans la queue au restau U, salle commune pendant les pauses, etc.) et les jouer pour déjà faire naître des interrogations sur les OMS et donner envie de venir participer à l'animation le soir même ou le lendemain à vous de voir ce qui est le plus pertinent selon le contexte local



Ici le contexte est complètement différent, il s'agit pour vous de faire venir des étudiants sur votre animation.

B. PENDANT

Adapter son langage : Vous devez toujours bien penser à définir les termes concepts, les mots-clés et les notions, même celles qui vous semblent acquises par tout le monde. Rien ne vaut une bonne définition pour bien se comprendre. N'hésitez pas à donner des exemples concrets pour que les participants puissent comprendre une notion.

Attention aux abréviations : Effectivement, on a parfois tendance à les utiliser directement, sans citer ce à quoi l'abréviation correspond. Or le public auquel vous vous adresserez n'est pas forcément très à l'aise dans l'emploi d'abréviations. Donc, à chaque « ONU », « PIB » ou encore « OMS », merci de déchiffrer !! Vous pouvez même rendre l'exercice interactif en demandant aux participants s'ils savent ce que ONU veut dire, ce que ça représente... Vous aurez ainsi une idée de leurs connaissances.

Savoir expliquer : N'hésitez pas à demander à chaque fin d'explication si tout a été bien compris et n'hésitez à revenir sur des sujets qui vous semblent encore flous pour le public. L'aspect théorique ne doit pas prendre le pas sur le jeu et l'aspect participatif. C'est pourquoi vous pouvez laisser ces explications au moment du débriefing. C'est à vous de juger les moments les plus opportuns pour redéfinir certaines choses, mais mieux vaut faire un panorama complet en début de séance pour que les participants sachent quel est le sujet de la séance, ensuite vous passez directement au jeu puis lors du débriefing vous pouvez passer un peu de temps avec eux pour revoir certains points incompris ou restés flous.

Le jeu d'acteur, tout un art ! : Avant le début de l'exercice, l'animateur peut rappeler quelques bases du théâtre : quand on joue, on se parle entre acteurs, mais on parle aussi au public. Trop souvent, les jeunes se mettent en ligne ou tournent le dos au (ou à une partie du) public. L'animateur peut aussi rappeler l'importance du respect de la parole, d'écouter son camarade et de ne pas se moquer.

Faire n'est pas jouer : Il est important que les acteurs rentrent bien dans leurs rôles : leur manière d'être joue beaucoup ! La personne qui joue un arbre doit avoir les bras en l'air pour faire les branches. Ça fait mal aux muscles, mais la vie n'est pas facile tous les jours pour un arbre non plus !

Attention à ne pas humilier : L'animateur peut essayer d'éviter de mettre des personnes dans une situation qui les mettrait mal à l'aise : par exemple, ne pas faire jouer le rôle d'un personnage qui mangerait trop à un élève qui pourrait être complexé par un surpoids.



Quelques conseils d'animation pour les scénettes : Animer un groupe d'élèves pour réaliser une scénette n'est pas facile pour tout le monde, mais il faut avoir en tête que les adolescents sont encore très imaginatifs et peuvent trouver des idées auxquelles on ne s'attendrait pas du tout. Avant l'animation en classe, pensez à dire au professeur que vous aurez besoin de 8 groupes égaux pour faire des scénettes, afin qu'il puisse vous répartir les élèves au mieux. Si l'enseignant pense que la classe n'est pas apte à jouer une scène, on peut imaginer des scénettes muettes, mimées.

3

Accompagner pour la mise en scène : entre rigueur et coolitude La difficulté pour l'animateur pendant la réflexion de chaque groupe sur sa scénette est de les laisser assez divaguer pour que les idées viennent, mais aussi de les recadrer pour ne pas perdre de vue le thème de la scénette. L'animateur peut proposer une des scénettes présentées dans le guide de l'animateur à un groupe vraiment bloqué.

Dans ce type d'exercice, on peut être surpris par une prestation, un groupe peut trouver plein d'idées, un élève aura peut être déjà fait du théâtre... Alors que dans un autre groupe, la timidité et la mauvaise entente peut gâcher toute tentative de créativité. L'animateur doit faire attention à ça, et à donner plus d'attention et de pistes au groupe bloqué.

Motivés ! Motivés ! : Si le groupe n'a pas l'air motivé, bien leur faire comprendre qu'ils y passeront tous peut les secouer. Il faut garder en tête que les jeunes sont en classe, qu'ils ont l'habitude de prendre la parole les uns devant les autres, et que ce n'est pas une grande épreuve. Si l'animateur sent qu'un élève est vraiment mal à l'aise, il peut envisager de le dispenser, mais il vaut mieux le faire quelques minutes seulement avant la présentation, sinon d'autres élèves vont vouloir éviter de passer.

Lire n'est pas jouer : Il est envisageable que les élèves souhaitent écrire leur texte, c'est pour eux un moyen de se rassurer au moment de la présentation. Il y a à cela deux inconvénients majeurs : l'élève aura tendance à se cacher derrière sa feuille, et à lire plus qu'à jouer. Ne pas hésiter à insister au début pour que les acteurs n'aient pas de texte, et à finalement les laisser écrire si ça permet au groupe d'avancer.

C. APRÈS

L'idéal est que cette séance d'animation ait une continuité dans le temps et qu'elle permette d'être le préalable d'une activité de classe.

Pour cela, il faudra évidemment travailler en étroite collaboration avec l'équipe pédagogique qui vous accueillera au sein d'un établissement scolaire. Ainsi, vous pourrez discuter ensemble des possibilités d'activités.

L'engagement pris pour cette animation est d'une séance, mais vous pouvez si vous en avez envie et si vous avez le temps, revenir pour une autre animation.

Vous pouvez proposer à la classe d'illustrer le 9e OMD qu'ils auront choisi. Vous pourrez aussi revenir voir ce qu'ils auront fait en en parler avec eux.

Tout dépend de ce que vous aurez convenu avec l'enseignant et du temps disponible.

N'hésitez pas à solliciter Starting-block pour demander et être conseillé sur les outils d'évaluation disponibles en fonction de votre situation.



En milieu universitaire, vous pouvez faire un débriefing « à chaud » après la visite de l'exposition pour répondre à des interrogations et voir si le jeu leur a permis d'aborder l'exposition différemment, s'il leur a apporté des éléments complémentaires de réflexions et de lecture, ou pas, s'ils s'attendaient à ce type d'exposition, quel est le regard, etc... Pour la suite, vous pouvez laisser une feuille en demandant aux personnes qui seraient intéressées d'inscrire leur nom, prénom et coordonnées pour être au courant de la vie de votre association ou structure. Vous pouvez leur en profiter pour leur demander si un des sujets abordés les intéresse particulièrement et essayer d'organiser un événement (conférence, débat, projection, etc) en lien avec le sujet le plus demandé et mobiliser de nouvelles personnes pour l'organisation.

ÉLÉMENTS DE RÉFLEXION SUR LES OMD

A. PRÉSENTATION DES HUIT OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT



Ce document de synthèse a été réalisé par le Ministère des Affaires Étrangères et Européennes français à l'issue de la réunion de bilan à mi-parcours des OMD, qui a eu lieu à Paris le 07 juillet 2007 (777). Cette réunion était à l'initiative du MAEE et de l'Agence Française de Développement (AFD), en partenariat avec l'Action Mondiale Contre la Pauvreté.

Source : Site Internet du Ministère des Affaires Étrangères et Européennes
www.diplomatie.gouv.fr

OMD 1 : RÉDUIRE L'EXTRÊME PAUVRETÉ ET LA FAIM

Constat :

1,3 milliard d'êtres humains vivent avec moins d'1 dollar par jour.

Cible pour 2015 :

Réduire de moitié la proportion de la population dont le revenu est inférieur à un dollar par jour, mais aussi celle qui souffre de la faim.

777, où en sommes-nous ?

L'Asie voit la proportion de personnes vivant sous le seuil de pauvreté descendre à 19 % en 2002 (28 % en 1990), permettant d'accéder à l'objectif global de réduction de moitié de l'extrême pauvreté. Toutefois, en Afrique, le nombre de pauvres a augmenté de 140 millions de personnes.

Selon l'OAA (L'Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture, c'est-à-dire la FAO), 96 % des 854 millions de personnes souffrant de la faim vivent dans les pays en développement (PED).

La stagnation mondiale du nombre de personnes souffrant de la faim masque des disparités importantes : l'Asie, le Pacifique, l'Amérique latine et les Caraïbes enregistrent une réduction générale tant en valeur absolue qu'en proportion alors qu'en Afrique, le nombre de personnes concernées est passé de 169 à 206 millions entre 1995 et 2003, même s'il diminue en terme relatif. Les trois quarts des personnes qui ont faim sont des ruraux marquant l'importance des politiques agricoles et de leur mise en œuvre.

OMD 2 : ASSURER L'ÉDUCATION PRIMAIRE POUR TOUS (EPT)

Constat :

Dans les nations les plus pauvres, un enfant sur cinq n'a pas accès à l'éducation primaire.

Cible pour 2015 :

Donner à tous les enfants, garçons et filles, partout dans le monde, les moyens d'achever un cycle complet d'études primaires.

777, où en sommes-nous ?

47 pays (sur 163 PED) ont réalisé l'Éducation Primaire pour Tous, les projections estimant que 20 pays supplémentaires atteindront l'objectif pour 2015. Cependant, 77 millions d'enfants sont encore exclus d'un accès à l'école primaire. Les défis sont les plus grands en Afrique sub-saharienne où 40 % des enfants n'atteignent pas la fin du cycle primaire.

OMD 3 : PROMOUVOIR L'ÉGALITÉ DES SEXES ET L'AUTONOMISATION DES FEMMES

Constat :

Sur les 876 millions d'adultes analphabètes dans le monde, les deux tiers sont des femmes.

Cible pour 2015 :

Éliminer les disparités entre les sexes à tous les niveaux d'enseignement.

777, où en sommes-nous ?

La proportion d'enfants en âge d'être scolarisés au primaire et qui ne le sont pas était en 2004 de 22 % pour les filles contre 18 % pour les garçons. Les écarts les plus importants se trouvent en Asie du Sud (29 contre 22) et en Océanie (26 contre 18).

Autre exemple, la présence des femmes dans les Parlements évolue certes mais reste encore loin d'un objectif de parité : 17 % en moyenne dans les pays en développement en 2006. Notons qu'avec une moyenne de 21 %, les pays développés sont également loin du compte.

OMD 4 : RÉDUIRE LA MORTALITÉ INFANTILE

Constat :

30 000 enfants de moins de cinq ans meurent chaque jour de maladies qu'on aurait pu éviter.

Cible pour 2015 :

Réduire de deux tiers le taux de mortalité des enfants de moins de cinq ans.

777, où en sommes-nous ?

Dix millions d'enfants sont morts avant 5 ans en 2004. L'objectif est fixé à 33 pour 1000 en 2015 (contre 106 pour 1000 en 1990). À nouveau, on observe de grandes disparités dans les progrès réalisés. L'Afrique sub-saharienne, où vivent 20 % des enfants de moins de 5 ans, pèse pour 50 % dans les décès.

OMD 5 : AMÉLIORER LA SANTÉ MATERNELLE

Constat :

Dans certains pays en développement, une femme sur 12 meurt de causes liées à la grossesse contre une sur 4000 dans les pays industrialisés.

Cible pour 2015 :

Réduire de trois quarts le taux de mortalité maternelle.

777, où en sommes-nous ?

Les résultats sont ici marqués par la disparité entre villes et campagnes. Une enquête menée dans 33 PED montre que les citadines ont 3 fois plus de chances de bénéficier de l'aide d'un personnel compétent lors d'un accouchement que les femmes des zones rurales. On comprend dès lors les écarts régionaux observés : ce sont les pays où la population est majoritairement rurale qui connaissent les progrès les plus lents (Afrique sub-saharienne essentiellement où les accouchements assistés sont de l'ordre de 46 % en 2004 contre 42 % en 1990, ils sont de l'ordre de 70 % pour les autres PED).

OMD 6 : COMBATTRE L'INFECTION VIH/SIDA, LE PALUDISME ET LES AUTRES MALADIES

Constat :

Plus de 45 millions de personnes dans le monde sont infectées par le VIH ; 95 % vivent dans les pays en développement.

Cible pour 2015 :

Enrayer la propagation du VIH/Sida, du paludisme et d'autres grandes maladies, et commencer à inverser la tendance actuelle.

777, où en sommes-nous ?

La lutte contre le Sida s'est amplifiée ces dernières années mais doit encore être renforcée. 2,8 millions de personnes en sont mortes en 2005 dont 2 millions en Afrique sub-saharienne. Un point positif : la prévalence

dans cette région se stabilise (autour de 6 % avec une tendance à la baisse), fruit des efforts de prévention. Le paludisme concerne aujourd'hui 40 % de la population mondiale ; on dénombre 1 million de morts et 300 millions d'accès palustres par an dont 90 % en Afrique. Les moyens mis en œuvre restent insuffisants.

OMD 7 : ASSURER UN ENVIRONNEMENT DURABLE

Constat :

Environ 60 % des écosystèmes naturels sont en cours de dégradation ou d'exploitation non rationnelle, mettant en péril l'alimentation en eau, la pêche, la qualité de l'air, la régulation du climat et la protection contre les catastrophes naturelles et les parasites (Évaluation des Écosystèmes pour le Millénaire - 2005).

Cibles :

- Intégrer les principes du développement durable dans les politiques nationales et inverser la tendance actuelle à la déperdition des ressources naturelles.
- Réduire de moitié, d'ici à 2015, le pourcentage de la population qui n'a pas accès de façon durable à un approvisionnement en eau potable.
- Réussir, d'ici à 2020, à améliorer sensiblement la vie d'au moins 100 millions d'habitants de taudis.

777, où en sommes-nous ?

Le manque d'accès à l'eau potable et à l'assainissement est la première cause de mortalité dans le monde. D'autre part, 13 millions d'hectares de forêts naturelles sont annuellement détruits et convertis en terres agricoles. Cette déforestation est à l'origine de 20 % des émissions mondiales de CO2 et a des effets néfastes sur le cycle de l'eau, l'érosion des sols et la diversité biologique. La perte de la diversité biologique s'accélère : on craint l'extinction de 25 à 50 % des espèces d'ici à la fin du siècle... Entre autres conséquences dramatiques pour la planète, ce phénomène a un impact sur la vie des populations parmi les plus pauvres dont l'alimentation, les médicaments et l'énergie proviennent des ressources naturelles.

OMD 8 : METTRE EN PLACE UN PARTENARIAT MONDIAL POUR LE DÉVELOPPEMENT

Constat :

La reconnaissance de l'interdépendance entre le Nord et le Sud ne se traduit pas suffisamment dans la mise en œuvre d'engagements communs, en dehors de politiques sectorielles ciblées.

Cibles :

- Poursuivre la mise en place d'un système commercial et financier multilatéral ouvert, fondé sur des règles, prévisible et non discriminatoire.
- Subvenir aux besoins spécifiques des pays les moins avancés, ainsi qu'à ceux des pays enclavés et des petits États insulaires en développement.
- Engager une démarche globale pour régler le problème de la dette des pays en développement.
- Créer des emplois productifs décents pour les jeunes.
- En coopération avec les laboratoires pharmaceutiques, proposer des médicaments de base accessibles à tous les pays en développement.

777, où en sommes-nous ?

En 2005, à Gleneagles, le G8 a promis de doubler l'aide au développement en faveur de l'Afrique. Deux ans après, ces promesses ne sont pas vraiment tenues. Le cycle du développement de l'OMC n'a pas progressé. Les efforts sont donc à redoubler, à l'image du nécessaire renforcement de l'Initiative Pays Pauvres Très Endettés...

B. SITES INTERNET À CONSULTER POUR PLUS D'INFORMATIONS:

- **SITE D'ACTION MONDIALE CONTRE LA PAUVRETÉ:**

www.actionmondialecontrelapauvrete.org

- **SITE SUR L'EXPOSITION HUIT FOIS OUI:**

www.huitfoisoui.fr

- **SITE OFFICIEL DES OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT:**

www.un.org/french/millenniumgoals

- **SITE DU CRID:**

www.crid.asso.fr

- **POUR DES STATISTIQUES ET DES EXEMPLES SUR LE SIDA, ONUSIDA:**

www.unaids.org/fr

www.aides.org

- **POUR DES CHIFFRES SUR LE DÉVELOPPEMENT:**

www.undp.org/french

- **POUR DES INFORMATIONS SUR LA FAIM ET L'ALIMENTATION DANS LE MONDE:**

www.fao.org/index_fr.htm ou

www.cfsi.asso.fr

- **SUR LA BIODIVERSITÉ ET LE RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT:**

www.onue.org

www.greenpeace.org/france

www.unep.org/french (Programme pour l'environnement des Nations Unies)

- **SUR L'ENFANCE :**

www.unicef.fr

- **SUR LA SANTÉ:**

www.who.int/fr

www.medecinsdumonde.org

www.msf.fr

- **SUR LE PALUDISME:**

www.pasteur.fr

- **SUR LE CHANGEMENT CLIMATIQUE, VOIR LE DOSSIER SUR LE SITE DE LA DOCUMENTATION FRANÇAISE:**

<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/dossiers/changement-climatique/index.shtml>

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et nous ne pouvons vous encourager qu'à vous documenter en cherchant d'autres sources. Pour toute question liée à d'autres sources bibliographiques, n'hésitez à solliciter le centre de documentation de Starting-Block ou bien un membre que l'équipe permanente qui saura vous aider!

SUPPORTS DE JEU

A. LES 8 FICHES DU JEU DE L'ANIMATEUR



OMD 1 → LUTTE CONTRE LA PAUVRETÉ ET LA FAIM

TRAME D'AIDE :

Comique de situation → *quelqu'un qui mange goulûment à côté de quelqu'un qui a faim et celui qui a faim est celui qui a produit ce que l'autre mange...*

10 mots clés → *besoins vitaux, patates douces, zones rurales, seuil de pauvreté, bourratif, 1 dollar par jour, production agricole, boustifaille, manioc, famine*

DÉFINITION :

Besoins vitaux : besoins primaires = éléments indispensables à la vie et à la survie de l'être humain (respirer, manger, boire, se loger).

Source : Wikipédia

Patates douces : plante cultivée dans les régions tropicales et subtropicales pour ses tubercules comestibles ; a un goût de châtaigne. Source : Wikipédia

Zones rurales : En opposition à zone urbaine, c'est un espace dédié à la culture du sol.

Source : Wikipédia

Seuil de pauvreté : niveau de revenus au-dessous duquel un ménage (unité de consommation) est considéré comme pauvre. Il peut être calculé en valeurs absolues ou relatives.

Source : Wikipédia

Manioc : plante originaire d'Amérique latine dont on consomme les feuilles et les racines en Afrique, en Asie et en Amérique latine (en particuliers sur le plateau de Guyane). Source : Wikipédia

Famine : définit une situation pendant laquelle la population d'une zone géographique donnée ou seulement une partie de cette population manque de nourriture. Cette sous-alimentation si elle perdure peu entraîner la mort.

Source : Wikipédia





OMD 2 → ÉDUCATION PRIMAIRE POUR TOUS

TRAME D'AIDE :

Scène quotidienne → *un enfant souhaite aller à l'école mais il n'est pas tout à fait sûr car son travail lui plaît ...*

10 mots clés → *connaissances, bus scolaire, instituteur, gomme, récré, culture, école, tâches d'encre, blouse, marelle*

DÉFINITION :

Culture : ensemble des connaissances qui enrichissent l'esprit, affinent le goût et l'esprit critique.

Source : Dictionnaire Larousse





OMD 3 → ÉGALITÉ DES SEXES

TRAME D'AIDE :

Scène sur l'inégalité → situation entre deux personnes, un homme et une femme, dans le milieu professionnel, en France.

10 mots clés → interdiction, violence, féminisme, maman, différences, cuisine, discriminations, travail, clichés, indépendance

DÉFINITION :

Féminisme : ensemble d'idées politique, philosophiques et sociales cherchant à promouvoir l'égalité des sexes, les droits des femmes et leurs intérêts dans la société civile. Source : Wikipédia

Clichés : lieu commun, idée reçue, banalité que l'on redit souvent et dans les mêmes termes.

Source : Dictionnaire Larousse

Discriminations : action de séparer ou de distinguer deux ou plusieurs êtres ou choses à partir de certains critères ou caractères distinctifs. Fait de distinguer et de traiter différemment (le plus souvent plus mal) quelqu'un ou un groupe par rapport au reste de la collectivité ou par rapport à une autre personne.

Source : Dictionnaire Larousse



OMD 4 → RÉDUCTION DE LA MORTALITÉ INFANTILE

TRAME D'AIDE :

Scène de la vie quotidienne → *dans une famille qui compte 5 enfants, on déplore le décès du dernier, qui comme un autre de ces frères n'a pas fêté ses deux ans...*

10 mots clés → *malnutrition, dodo, dysenterie, médicaments, docteur, lait en poudre, progrès, nounours, allaitement maternel, vaccination*

DÉFINITION :

Malnutrition : désigne un état pathologique causé par la déficience ou l'excès d'un ou plusieurs nutriments. Un apport alimentaire inadapté peut provenir d'une nourriture en mauvaise quantité (apport calorique insuffisant ou, au contraire, excessif) ou de mauvaise qualité (carences nutritionnelles ou excès de graisses...) ; d'autres facteurs, notamment psychologiques et pathologiques, interviennent également. Dans les pays en développement, le plus grand problème nutritionnel est la sous-alimentation, due à un apport calorique insuffisant, et pouvant déboucher par exemple sur le Kwashiorkor. Mais partout dans le monde, diverses formes de malnutrition existent, débouchant notamment sur l'obésité et sur de graves carences. La malnutrition a ainsi été appelée la « faim invisible » ou « faim cachée » (hidden hunger en anglais) par les Nations Unies, affectant deux milliards de personnes souffrant de carences en sels minéraux et en vitamines, pouvant provoquer des maladies mortelles.

Source : Wikipédia

Dysenterie : infection intestinale généralement provoquée par des bactéries ou des parasites. Peut se révéler mortelle si elle n'est pas traitée car elle entraîne une déshydratation aiguë et de forte fièvre.

Source : Encyclopédie médicale



OMD 5 → AMÉLIORATION DE LA SANTÉ DES MÈRES

TRAME D'AIDE :

Mise en parallèle → *deux femmes accouchent en même temps chez elles, dans une zones reculées, une seule des deux survivra... Des femmes se réunissent pour évoquer le problème de l'éloignement de l'hôpital mais aussi la volonté de garder les méthodes traditionnelles...*

10 mots clés → *allaitement, diagnostic, herbes médicinales, accouchement traditionnel, grossesse, lit, gros ventre, échographie, contraception, bassine*

DÉFINITION :

Accouchement traditionnel : manière d'accoucher qui varie selon le lieu ou la culture. Les femmes peuvent donc accoucher debout ou accroupie selon le mode traditionnel. Les méthodes traditionnelles peuvent se révéler très complémentaires de la médecine actuelle, non pour la remplacer mais pour lui permettre de mettre au point des méthodes plus proches des celles reconnues dans certaines communautés.

Contraception : L'Organisation Mondiale de la Santé définit la contraception comme « l'utilisation d'agents, de dispositifs, de méthodes ou de procédures pour diminuer la probabilité de conception ou l'éviter ». La contraception désigne les procédés temporaires et réversibles, sinon il s'agit de stérilisation : castration, vasectomie ou ligature des trompes.

Source : Wikipédia

Diagnostic : Temps de l'acte médical permettant d'identifier la nature et la cause de l'affection dont un patient est atteint. Source : Dictionnaire Larousse



OMD 6 → LUTTE CONTRE LES MALADIES

TRAME D'AIDE :

Comique de situation → un élève du groupe joue un moustique qui propage le paludisme

10 mots clés → médecine traditionnelle, tuberculose, anophèle, fièvres, bobos, petites pilules bleues, dispensaire, moustique rayé, piqûre, capotes

DÉFINITION :

Tuberculose : maladie infectieuse transmissible et non immunisante provoquée par une mycobactérie du complexe tuberculosis correspondant à différents germes et principalement *Mycobacterium tuberculosis* ou Bacille de Koch (BK).

Source : Wikipédia

Anophèle : moustique responsable de la transmission du paludisme à l'homme.

Paludisme : appelé aussi malaria, est une parasitose due à un protozoaire transmis par la piqûre d'un moustique femelle, l'anophèle, provoquant des fièvres intermittentes. Avec 300 à 500 millions de malades et 1,5 à 2,7 millions de décès par an, le paludisme demeure la parasitose tropicale la plus importante. 80 % des cas sont enregistrés en Afrique subsaharienne, où ils concernent majoritairement les enfants de moins de cinq ans et les femmes enceintes (OMS, 2005).

Source : Wikipédia

 OMD 7 → ENVIRONNEMENT DURABLE**TRAME D'AIDE :**

Comique de situation → *un arbre est tiraillé entre un bûcheron et un militant de Greenpeace...*

10 mots clés → *pollution, effet de serre, ours polaire, antarctique, écolo, changements climatiques, biodiversité, eau potable, la loutre géante, ressource*

DÉFINITION :

Effet de serre : un processus naturel de réchauffement de l'atmosphère qui intervient dans le bilan radiatif de la Terre. Il est dû aux gaz à effet de serre (GES) contenus dans l'atmosphère, à savoir principalement la vapeur d'eau (qui contribue le plus à l'effet de serre), le dioxyde de carbone CO₂ et le méthane CH₄. Cet effet a été nommé ainsi par analogie avec la pratique en culture et jardinerie de construire des serres, espaces clos dont une ou plusieurs faces sont transparentes, laissant passer le rayonnement du Soleil et le retenant prisonnier à l'intérieur. C'est le piégeage des infrarouges qui entraîne une augmentation de la température. Source : Wikipédia

Changement climatique : correspond à une modification durable (de la décennie au million d'années) des paramètres statistiques (paramètres moyens, variabilité) du climat global de la Terre ou de ses divers climats régionaux. Ces changements peuvent être dus à des processus intrinsèques à la Terre, à des influences extérieures ou, plus récemment, aux activités humaines. Source : Wikipédia

Biodiversité : désigne la diversité du monde vivant. Le mot biodiversité est un néologisme composé à partir des mots biologie et diversité. Au Sommet de la Terre de Rio (Juin 1992), sous l'égide de l'ONU, tous les pays ont décidé au travers d'une convention mondiale sur la biodiversité de faire une priorité de la protection et restauration de la diversité du vivant, considérée comme une des ressources vitales du développement durable. Puis le sommet européen de Göteborg en 2001, dans l'accord sur «Une Europe durable pour un monde meilleur » s'est fixé (pour l'Europe) un objectif plus strict : arrêter le déclin de la biodiversité en Europe d'ici 2010.

Source : Wikipédia

Pollution : Dégradation de l'environnement par des substances (naturelles, chimiques ou radioactives), des déchets (ménagers ou industriels) ou des nuisances diverses (sonores, lumineuses, thermiques, biologiques, etc.). [Bien qu'elle puisse avoir une origine entièrement naturelle (éruption volcanique, par exemple), elle est principalement liée aux activités humaines.]

Source : Wikipédia



OMD 8 → PARTENARIAT MONDIAL

TRAME D'AIDE :

Lors d'un Forum Social Mondial à Porto Alegre * discussion autour d'un moyen d'aider les paysans du Sud à être indépendant financièrement...

10 mots clés → pays du G8, Porto Alegre, échanges, aide au développement, dette, citoyenneté mondiale, solidarité, mondialisation, altermondialisme, inégalités

DÉFINITION :

Aide au développement : désigne une action volontaire par un acteur extérieur pour impulser le développement d'un pays tiers (Pays en développement). Les conceptions du développement sont nombreuses, les formes de l'aide le sont tout autant. L'aide est souvent financière et/ou mesurée par des flux financiers (l'envoi de coopérants est chiffré). Elle va généralement du Nord vers le Sud, mais une aide Sud-Sud commence à émerger (pays pétroliers, Chine...). Elle est internationale, le donateur peut être constitué d'un pays ou d'une entité publique ou privée d'un pays (pour la France c'est l'Agence Française de développement - AFD), ou encore d'un groupe de pays par l'intermédiaire d'une organisation internationale (FMI, Banque mondiale...). L'aide peut cependant venir d'une entité interne au pays même (filiales de multinationales implantées dans un pays). L'aide publique au développement (APD), est la forme la plus connue de l'aide au développement. Mais l'aide au développement est aussi le fait d'ONG, de fondations... Source : Wikipédia

Pays du G8 : Le Groupe des huit (G8) est un groupe de discussion et de partenariat économique de huit pays parmi les plus puissants économiquement du monde : les États-Unis, le Japon, l'Allemagne, le Royaume-Uni, la France, l'Italie, le Canada, et la Russie. Ensemble, les pays du G8 représentent 61% de l'économie mondiale. Source : Wikipédia

Mondialisation : désigne le développement de liens d'interdépendance entre hommes et femmes, activités humaines et systèmes politiques à l'échelle du monde. Ce phénomène touche la plupart des domaines avec des effets et une temporalité propres à chacun. Il évoque aussi parfois les transferts internationaux de main-d'œuvre ou de connaissances.

Altermondialisme : Le mouvement altermondialiste, ou altermondialisme, est un mouvement social composé d'acteurs très divers qui proposent pour l'essentiel un ensemble de valeurs « sociales » et soucieuses de l'environnement comme moteur de la mondialisation et du développement humain, en opposition à ce qu'ils analysent comme les « logiques économiques de la mondialisation néolibérale ». Assez hétérogène, le mouvement se rassemble autour du slogan « Un autre monde est possible » ou plus récemment, « D'autres mondes sont possibles », mais oscille entre un réformisme (par exemple à travers la revendication d'une Taxe Tobin par ATTAC) et un « imaginaire de la rupture ». Néanmoins, on distingue des prises de position et des revendications communes à de nombreuses organisations concernant :

- une contestation de l'organisation interne, du statut et des politiques des institutions mondiales telles que l'Organisation mondiale du commerce (OMC), le Fonds monétaire international (FMI), l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), le G8 et la Banque mondiale ;
 - des revendications de démocratie selon les différentes orientations politiques ;
 - la justice économique ;
 - l'autonomie des peuples ;
 - la protection de l'environnement ;
 - les droits humains fondamentaux ;
 - une recherche d'alternatives, globales et systémiques, à l'ordre international de la finance et du commerce.
- Source : Wikipédia



B. LES 8 CARTES « IMPRO » POUR LES PARTICIPANTS



OMD 1 → **LUTTE CONTRE LA PAUVRETÉ ET LA FAIM**



- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. besoins vitaux | 6. 1 dollar par jour |
| 2. patates douces | 7. production agricole |
| 3. zones rurales | 8. boustifaille |
| 4. seuil de pauvreté | 9. manioc |
| 5. bourratif | 10. famines |

OMD 2 → **ÉDUCATION PRIMAIRE POUR TOUS**



- | | |
|------------------|-------------------|
| 1. connaissances | 6. culture |
| 2. bus scolaire | 7. école |
| 3. instituteur | 8. tâches d'encre |
| 4. gomme | 9. blouse |
| 5. récré | 10. marelle |

OMD 3 → **ÉGALITÉ DES SEXES**



- | | |
|-----------------|--------------------|
| 1. interdiction | 6. cuisine |
| 2. violence | 7. discriminations |
| 3. féminisme | 8. travail |
| 4. maman | 9. clichés |
| 5. différences | 10. indépendance |

OMD 4 → **RÉDUCTION DE LA MORTALITÉ INFANTILE**




- | | |
|-----------------|-------------------------|
| 1. malnutrition | 6. lait en poudre |
| 2. dodo | 7. progrès |
| 3. dysenterie | 8. nounours |
| 4. médicaments | 9. allaitement maternel |
| 5. docteur | 10. vaccination |


OMD 5 → **AMÉLIORATION DE L'ÉGALITÉ DES MÈRES**

- 
- | | |
|------------------------------|------------------|
| 1. allaitement | 6. lit |
| 2. diagnostic | 7. gros ventre |
| 3. herbes médicinales | 8. échographie |
| 4. accouchement traditionnel | 9. contraception |
| 5. grossesse | 10. bassine |


OMD 6 → **LUTTE CONTRE LES MALADIES**

- 
- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1. médecine traditionnelle | 6. petites pillules bleues |
| 2. tuberculose | 7. dispensaire |
| 3. anophèle | 8. moustique rayé |
| 4. fièvre | 9. piqûre |
| 5. bobos | 10. capotes |

OMD 7 → **ENVIRONNEMENT DURABLE**

- 
- | | |
|-------------------|----------------------------|
| 1. pollution | 6. changements climatiques |
| 2. effet de serre | 7. biodiversité |
| 3. ours polaire | 8. eau potable |
| 4. antarctique | 9. loutre géante |
| 5. écolo | 10. ressource |

OMD 8 → **PARTENARIAT MONDIAL**

- 
- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1. pays du G8 | 6. citoyenneté mondiale |
| 2. Porte Alegre | 7. solidarité |
| 3. échanges | 8. mondialisation |
| 4. aide au développement | 9. altermondialisme |
| 5. dette | 10. inégalité |



ÉVALUATION DE L'ANIMATION

ÉVALUATION DE L'ANIMATION _____

STRUCTURE : _____ DATE : __ / __ / __

RÉFÉRENT : _____ DISCIPLINE ENSEIGNÉE : _____

Merci de bien vouloir remplir cette page et de la remettre aux animateurs. Il est pour nous très important d'avoir l'avis du référent éducatif sur l'animation dans le but d'améliorer la qualité de nos interventions.

➤ Avez-vous été bien informé sur l'animation: son déroulement, ses objectifs?

➤ Qu'avez vous pensé de l'organisation?

➤ Les jeunes se sont-ils montrés intéressés par l'animation? Par son thème?

➤ Pensez-vous que ce type d'animation est pertinent?

➤ Les messages vous ont-ils paru adaptés et intéressants?

➤ Avez-vous constaté des changements au sein du groupe lors de l'animation, tels qu'une meilleure cohésion du groupe, ou la revalorisation de certains types de connaissances?

➤ Autres remarques que vous auriez voulu nous adresser :





AUTO-ÉVALUATION POUR LES ANIMATEURS

NOM DE L'ANIMATION _____

STRUCTURE : _____ DATE : __/__/__

ANIMATEURS : _____

Cette évaluation est à remplir à froid ou à chaud (selon les possibilités) avec tous les animateurs présents le jour de l'intervention. Elle est importante autant pour vous animateurs (auto évaluation et réflexion sur les améliorations pour l'intervention suivante) que pour Starting-Block afin d'aider à améliorer les animations du réseau. Merci de prendre le temps de la remplir et nous la retourner à Starting-Block 23, rue des Balkans 75020 Paris!

Notre sentiment sur la séance d'aujourd'hui (1 ou 2 adj.) ? _____ et _____

	POINTS FORTS	POINTS FAIBLES
Préparation de l'intervention		
Ambiance générale		
Contact avec les participants (attention / écoute, discussion...)		
Compréhension des messages par les participants		
Organisation matérielle (locaux, matériel...)		
Gestion du temps		
Attitude des animateurs (prise de parole, confiance en soi...)		

Remarques et suggestions

