

BOÎTE À OUTILS CITOYENNETÉ ACTIVE ET MONDIALE POUR LES JEUNES



 **Lianes coopération**

 **kiyo**
EMPOWERING YOUTH TOGETHER

SOMMAIRE

1	INTRODUCTION	2
	APERÇU DES OUTILS	14
2	FACILITATION	15
3	TALENTS	41
4	DROITS	61
5	ODD (OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE)	84
6	ACTION	93
	ANNEXES	

1

INTRODUCTION



CHAPITRE INTRODUCTIF

VISION DU MONDE

À QUEL TYPE DE MONDE AIMERIONS-NOUS CONTRIBUER ?

Cette boîte à outils offre aux animateur·rice·s des ressources pour encourager les jeunes à devenir des citoyens et citoyennes actif·ve·s. La citoyenneté active contribue à bâtir une société inclusive et résiliente, dans laquelle les individus ont la possibilité de s'engager et de se sentir responsables de leur propre environnement. La citoyenneté active va au-delà de la simple participation aux élections : elle inclut le bénévolat, la participation à des initiatives communautaires et l'implication dans l'élaboration des politiques publiques. Nous voulons que les jeunes participent activement à la vie civique, qu'ils fassent entendre leur voix pour obtenir des changements positifs et qu'ils soient les ambassadeurs de leurs droits et de ceux des autres. De nombreux·ses jeunes souhaitent contribuer à une société meilleure, mais manquent de connaissances, de confiance ou de soutien pour y parvenir. Lorsqu'ils en ont la possibilité, les jeunes peuvent devenir des agent·e·s de solutions innovantes et créatives face à des défis sociétaux persistants tels que l'inégalité, la superdiversité¹ et le développement durable. La citoyenneté active crée un sentiment de responsabilité et, par conséquent, d'appartenance à son environnement, ce qui motive les jeunes à rester engagé·e·s.

Pour assumer le rôle de citoyen actif, de nombreuses compétences sont nécessaires. Nous voulons que les jeunes fassent des choix conscients lorsqu'ils naviguent dans notre monde. Par conséquent, nous nous demandons à quel type de monde nous voulons qu'ils contribuent, en utilisant ces compétences. Dans cette perspective, nous proposons une vision du monde spécifique : celle d'un monde et une société justes et durables dans lesquels des jeunes compétents s'engagent à apporter des changements positifs.

Cette vision du monde est bien décrite avec la notion de citoyenneté mondiale proposée par l'UNESCO :

«La citoyenneté mondiale est un sentiment d'appartenance à une communauté plus large, au-delà des frontières nationales, qui met l'accent sur notre humanité commune et s'appuie sur l'interconnexion entre les peuples ainsi qu'entre le local et le global. La citoyenneté mondiale repose sur les valeurs universelles des droits de l'homme, de la démocratie, de la non-discrimination et de la diversité. Il s'agit d'actions civiques qui favorisent un monde et un avenir meilleurs».

La Déclaration de Dublin, qui vise à améliorer et à développer l'éducation à la citoyenneté mondiale en Europe à l'horizon 2050, établit un cadre stratégique européen publié par le Réseau européen de l'éducation mondiale. Elle propose une définition différente et considère l'éducation mondiale comme un moyen d'atteindre la citoyenneté mondiale :

« L'éducation à la citoyenneté mondiale est une éducation qui permet aux personnes de réfléchir de façon critique au monde et à la place qu'elles y occupent ; d'ouvrir leurs yeux, leur cœur et leur esprit à la réalité du monde aux niveaux local et mondial. Elle donne aux personnes les moyens et le pouvoir de comprendre, d'imaginer, d'espérer et d'agir pour créer un monde fait de justice sociale et climatique, de paix, de solidarité, d'équité et d'égalité, de préservation de la planète et de compréhension internationale. Elle implique le respect des droits humains et de la diversité, l'inclusion et une vie décente pour tous et toutes, dès à présent et pour l'avenir. »

Les deux définitions donnent une direction claire sur la manière dont nous souhaitons progresser. Avec cette boîte à outils, nous espérons contribuer au développement de jeunes qui s'engagent en faveur de cette vision du monde.

1 / Le terme superdiversité désigne une situation où la diversité au sein d'une population est à la fois élevée et complexe. En globant une multitude de différences en matière d'ethnicité, de culture, de langue, de statut socio-économique et de religion. Contrairement à la diversité classique, qui peut se limiter à quelques groupes, la superdiversité reflète une pluralité de groupes avec des origines variées et des dynamiques sociales complexes, souvent observées dans les grandes villes. Ce phénomène pose des défis et des opportunités en matière d'intégration et de cohésion sociale, nécessitant des approches adaptées pour favoriser le dialogue interculturel et la solidarité. Pour les sociétés caractérisées par la superdiversité, il est essentiel de prendre en compte les différentes perspectives et besoins de ces groupes afin d'élaborer des politiques équitables et inclusives.



COMMENT TRAVAILLONS -NOUS ?

QUELLE EST NOTRE VISION DES JEUNES ?

Dans une perspective de citoyenneté active, nous considérons les jeunes comme des acteur·rice·s possédant des connaissances, des compétences et des expériences pertinentes. Nous voulons qu'ils puissent faire entendre leur voix et façonner le monde qui les entoure. C'est pourquoi cette boîte à outils propose des ressources qui incitent les jeunes à apprendre les un·e·s des autres (apprentissage par les pairs) en expérimentant à la fois des défis réussis et frustrants (basés sur l'expérience).

Le processus d'apprentissage est une voie à double sens : l'animateur·rice et les jeunes peuvent apprendre ensemble et les un·e·s des autres. La curiosité à l'égard de la position de l'autre est ce qui rend ce processus si enrichissant ! Nous ne sous-estimons pas les jeunes ; nous réfléchissons ensemble aux défis et cherchons des solutions possibles (axées sur les solutions). De cette manière, les jeunes ont un aperçu du monde réel, de la manière dont il les affecte et de la façon dont ils peuvent contribuer à le façonner.

Comme mentionné, les outils déploient trois types d'apprentissage (apprentissage par les pairs, basé sur l'expérience et axé sur les solutions) que nous nous efforçons d'intégrer dans les ressources autant que possible. Ci-dessous, nous présentons quelques exemples d'outils.

L'APPRENTISSAGE PAR LES PAIRS :

Nous considérons l'apprentissage par les pairs comme une méthode d'enseignement et d'apprentissage interactive dans laquelle les jeunes sont activement impliqué·e·s dans le processus et sont responsables de leur propre apprentissage. Au cours de leur processus d'apprentissage, ils s'engagent les uns avec les autres sur un pied d'égalité :

- Les jeunes sont responsables de maintenir un espace (plus) sûr.
- Les jeunes partagent des histoires vécues et des défis, et posent des questions.
- Les jeunes sont ouvert·e·s aux différentes perspectives et opinions des autres.
- Les jeunes font preuve de curiosité et d'une motivation authentique pour apprendre.

Exemples d'outils :

- 3.4 Entretien de talents
- 4.2 Débat mouvant
- 4.5 Droits dans différents contextes

L'APPRENTISSAGE FONDÉ SUR L'EXPÉRIENCE :

L'apprenant s'engage activement à être curieux, à poser des questions, à enquêter, à expérimenter, à résoudre des problèmes, à être créatif, à construire du sens et à assumer des responsabilités, et il est invité à prendre des initiatives, à prendre des décisions et à être responsable des résultats. La réflexion sur l'apprentissage pendant et après les expériences vécues fait partie intégrante du processus d'apprentissage.

Exemples d'outils :

- 3.5 Défi du marshmallow
- 4.6 Prioriser-Présenter-Voter
- 6.1 Citoyen·ne·s du monde

L'APPRENTISSAGE CENTRÉ SUR LES SOLUTIONS :

Nous partons du principe que les gens sont résilients et possèdent la force, la sagesse et l'expérience nécessaires pour provoquer des changements positifs.

- Notre réflexion et nos interactions sont à l'épreuve du temps : nous nous concentrerons sur le résultat souhaité pour ne pas nous enlisser dans ce qui n'est pas encore réalisé.
- Nous sommes orienté·e·s vers le progrès : nous nous concentrerons sur ce qui est possible et déjà présent.
- Nous sommes axé·e·s sur les forces : nous privilégions les atouts plutôt que les faiblesses.
- Nous collaborons : nous nous concentrerons sur l'apprentissage ensemble (en lien avec l'apprentissage par les pairs).

Exemples d'outils :

- 6.2 Identifier le défi
- 6.4 le voilier
- 6.12 Vision

DÉFINITION DES COMPÉTENCES

Avec cette boîte à outils, nous souhaitons favoriser certaines compétences nécessaires aux jeunes pour devenir des citoyen·ne·s actif·ve·s. Sur la base de recherches et de notre expérience, nous avons dressé une liste de compétences et associé chaque outil à une sélection de celles-ci (voir 14). Cette liste n'est pas exhaustive et n'exclut pas d'autres compétences importantes, car l'apprentissage est un processus qui dure toute la vie.

Travailler avec les jeunes et faciliter des activités pour eux·elles reposent sur un ensemble de valeurs spécifiques. Les valeurs que nous souhaitons transmettre aux jeunes contribuent à un environnement favorable et incluent, entre autres, l'empathie, la solidarité, le respect, l'intégrité, l'ouverture et la responsabilité. Par le biais de nos activités, nous visons à intégrer ces valeurs avec le développement des compétences, créant ainsi une approche cohérente et holistique pour l'autonomisation des jeunes.

COMPÉTENCES RELATIONNELLES

GÉRER LA DIVERSITÉ

DANS VOS RENCONTRES : Cette compétence favorise la capacité à gérer de manière constructive les différences d'apparence physique, de milieux sociaux, d'identités de genre, de cultures, de conditions économiques, de talents et d'opinions. Cela implique d'être ouvert·e, tolérant·e et sans jugement. Les citoyen·ne·s actif·ve·s reconnaissent la richesse que représente la diversité et s'efforcent de favoriser l'inclusion, en étant conscient·e·s des inégalités structurelles et de la discrimination présentes dans la société, et en agissant pour les combattre.

COLLABORER PAR UNE PARTICIPATION ACTIVE :

Cela signifie que chacun·e contribue, prend ses responsabilités et reste impliquée·e dans un objectif commun, en équilibrant soigneusement ses propres idées, croyances et contributions avec celles des autres participant·e·s.

PRENDRE DES DÉCISIONS DEMOCRATIQUES :

Il s'agit d'interagir de manière constructive, en échangeant et en prenant en compte des opinions divergentes, et en les utilisant pour parvenir à des compromis intéressants.

GERER DES CONFLITS : Cette compétence inclut la reconnaissance des causes et des occasions de conflits, ainsi que les moyens de les gérer et de trouver des solutions pacifiques.

DIALOGUER : Les jeunes échangent des opinions et des expériences avec respect, s'écoulent et essaient de comprendre le point de vue de l'autre.

AFFIRMER SES OPINIONS : La compétence d'exprimer des opinions clairement et avec assurance, même si elles diffèrent de celles des autres.

PRENDRE LA PAROLE EN PUBLIC : Être capable de s'exprimer devant un auditoire de manière claire et convaincante. Savoir transmettre un message de manière efficace.

APPRENDRE À ÉCOUTER : Écouter activement et attentivement ce que les autres disent, sans les interrompre. Poser des questions pour obtenir plus de clarté, reformuler pour vérifier que l'on a bien compris.

LA PENSÉE CRITIQUE

FORMER SA PROPRE OPINION : La compétence de former sa propre opinion sur la base de différentes sources et d'une réflexion critique.

CURIOSITÉ A L'EGARD DES AUTRES ET DU MONDE : capacité à s'intéresser à d'autres personnes, à d'autres cultures, à d'autres histoires et au monde. Cela implique de repérer les sujets qui vous passionnent et de cultiver un désir d'apprendre.

COMPÉTENCES EN RECHERCHE : Cela signifie poser de bonnes questions critiques et être capable de trouver des informations correctes (sources) sur lesquelles fonder votre opinion ou prendre une décision.

PENSÉE SYSTÉMIQUE : Il s'agit de comprendre les dépendances globales entre les défis, les relations de pouvoir et les inégalités ; la capacité d'analyser, de déconstruire et de remettre en question ces éléments, tout en appliquant une vision critique envers les modèles dominants de notre monde et de notre développement.

RÉFLEXION SUR SOI, CONNAISSANCE DE SOI ET INTROSPECTION : Observer et évaluer ses propres pensées, sentiments et comportements afin d'acquérir une meilleure connaissance. Déconstruction de ses croyances, y compris des stéréotypes. Utiliser ces enseignements pour mieux coopérer avec les autres et pour choisir ses propres moyens de contribuer à une société meilleure.

RÉFLEXION SUR SA PROPRE POSITION DANS LE SYSTÈME : Être conscient·e de son propre rôle, position et priviléges au sein des systèmes sociaux et économiques, de la manière dont cela affecte sa vision du monde, ses croyances et ses valeurs, et comment cela empêche de percevoir le monde tel que d'autres le vivent.

REGARD SUR D'AUTRES CONTEXTES ET CADRES DE RÉFÉRENCE : capacité à comprendre et à apprécier des contextes culturels et sociaux différents.

ACTION ET ENGAGEMENT

APPROCHE ORIENTÉE VERS LES SOLUTIONS : se concentrer sur la recherche de solutions et d'améliorations efficaces et pratiques.

VOLONTÉ DE TRANSFORMER (EN RÉPONSE À UNE INDIGNATION) : Agir lorsque l'on perçoit une injustice, en transformant les valeurs et les croyances en actions.

CONSCIENT·E DE SON PROPRE RÔLE DANS LE SYSTÈME : Prise de conscience de sa propre influence et responsabilité au sein des systèmes sociaux et économiques.

GESTION DE PROJET : Compréhension de la planification, de l'organisation et de la conduite de projets nécessaires pour mener à bien des projets et atteindre des objectifs spécifiques.

COMPÉTENCES D'INNOVATION / CREATIVITÉ : Capacité à concevoir et à appliquer des idées et solutions nouvelles et originales.

VISUALISER UN AVENIR POSITIF : Être capable d'imaginer un avenir positif et plein d'espoir, plus juste, inclusif et durable.

LEADERSHIP / RÔLE MODÈLE / INSPIRANT : La compétence d'inspirer et de guider les autres en agissant comme un modèle et en montrant l'exemple.

ENVIRONNEMENT FAVORABLE À L'APPRENTISSAGE

Dans l'accompagnement des jeunes pour qu'ils·elles deviennent des citoyen·ne·s (mondiaux et mondiales) actif·ve·s, la création d'un environnement favorable à l'apprentissage est essentielle. Cet environnement d'apprentissage est défini par les caractéristiques suivantes :

1. Sensibiliser les jeunes,
2. Leur offrir protection,
3. Encourager leur participation, et
4. Renforcer leurs compétences.

Il s'agit d'un environnement qui les invite à développer leurs compétences relationnelles et leur esprit critique, ainsi que leur capacité à agir, à s'engager et à se mobiliser.

En pratique, il s'agit d'un environnement qui permet aux jeunes, entre autres, de :

- Prendre conscience de ses propres droits et de ceux des autres ;
- Être conscient·e·s de de sa position et de son rôle dans le monde ;
- Reconnaître sa capacité en tant qu'acteurs et actrices du changement ;
- Se sentir en sécurité sur les plans physique, social et émotionnel pour être soi ;
- Faire part d'une préoccupation, demander de l'aide si nécessaire et savoir à qui s'adresser ;
- Assumer sa propre responsabilité dans la création et le maintien d'un espace sûr pour soi-même et pour les autres ;
- Défendre ce que l'on considère comme juste, tant pour soi que pour les autres ;
- Participer activement aux processus de prise de décision ;
- Jouer un rôle actif dans son propre processus d'apprentissage en faisant ses propres choix concernant ce qu'on souhaite apprendre.

Cependant, il s'agit également de créer un espace où les jeunes peuvent s'amuser, entrer en contact avec les autres, faire des erreurs, se remettre en question et apprendre de nouvelles choses sans être jugé·e·s ni juger les autres. Dans le chapitre 2, « Facilitation », nous suggérons quelques activités courtes qui contribuent à créer ce type d'espace et d'atmosphère.

Un environnement d'apprentissage favorable peut être envisagé sous l'angle de ses caractéristiques physiques et non physiques. Le terme « **physique** » se réfère au lieu où l'apprentissage se déroule réellement. Les éléments suivants doivent être pris en compte au préalable en fonction de l'objectif de votre activité :

- Accessibilité (par exemple à pied, à vélo ou par les transports en commun, distance pour le·la participant·e le·la plus éloigné·e) ;
- Installations sanitaires (par exemple séparées ou non genrées) ;
- Taille de la salle (par exemple pas trop exiguë mais pas trop spacieuse, afin de créer un espace où tout le monde peut être vu et entendu, possibilité de se tenir debout ou de s'asseoir en cercle) ;
- Aménagement de la salle (par exemple cadre formel ou informel) ;
- Équipements de la salle (par exemple les conditions audiovisuelles, la disponibilité d'installations numériques, le mobilier fixe ou mobile) ;
- Disponibilité d'air frais, de lumière naturelle (et d'ombre si nécessaire) et d'espace extérieur.

Les qualités **non physiques** de votre environnement d'apprentissage sont encore plus importantes et se réfèrent notamment à :

- Le rôle, les connaissances et l'attitude de la personne qui anime ;
- La méthodologie (par exemple interactive, participative, visuelle, pratique, réflexive, axée sur les solutions, apprentissage par les pairs et basé sur l'expérience) ;
- Les objectifs d'apprentissage.

De plus, les éléments suivants doivent être pris en compte :

- Le calendrier (jour, heure et durée, en tenant compte des événements annuels comme les périodes de jeûne) ;
- Le nombre et le profil des participant·e·s (par exemple groupes mixtes ou non, le nombre d'enfants de moins de 18 ans) ;
- La langue utilisée (par exemple besoin de traduction, utilisation d'outils de facilitation verbaux et non verbaux) ;
- L'ambiance créée (par exemple inclusive, respectueuse, joyeuse).

RÔLE DU FACILITATEUR OU DE LA FACILITATRICE

L'animateur·rice est celui ou celle qui est en contact direct avec les jeunes, guidant les activités d'apprentissage.

À ce titre, il·elle joue un rôle crucial dans la création d'un environnement propice à l'apprentissage. Cela dépend autant de la «manière» dont les activités sont facilitées que du «contenu» des activités inscrites à l'ordre du jour. La façon dont une activité est réalisée ou une réunion est dirigée (par exemple, en utilisant des méthodes descendantes ou participatives, en promouvant le débat ou le dialogue) a un impact immédiat sur l'apprentissage des jeunes.

Pour favoriser un environnement d'apprentissage sûr, le facilitateur·rice garde à l'esprit les points suivants :

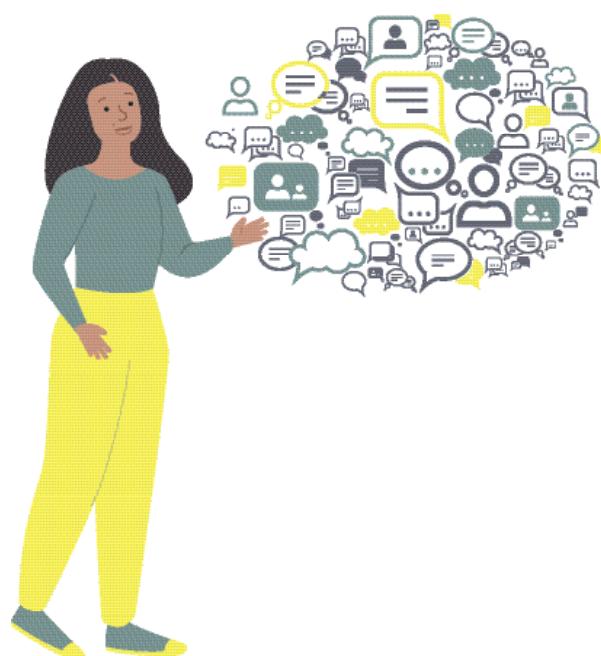
- **Établir des lignes directrices claires** pour une communication et un comportement respectueux en collaboration avec les participant·e·s.
- **Inviter les participant·e·s à sortir de leur zone** de confort et à prendre la responsabilité de leur propre apprentissage.
- **Encourager les jeunes à s'exprimer honnêtement** et à accepter le désaccord comme des aspects naturels de l'apprentissage.
- Encourager les jeunes à ne pas simplement accepter tout ce qui est dit, mais à questionner et à réfléchir de manière critique sur les sujets abordés.
- **Créer une «micro-société»** pour permettre aux jeunes d'expérimenter et de pratiquer des principes démocratiques.
- **Promouvoir le dialogue plutôt que le débat**, en mettant l'accent sur la compréhension et l'apprentissage mutuel plutôt que sur la victoire dans les arguments.
- **Être attentif·ve à la dynamique de groupe**, y compris aux relations de pouvoir. Travailler sur un terrain de jeu où la voix de chacun·e est valorisée et respectée. Écouter activement les voix et opinions marginalisées et créer un espace pour que les personnes qui se font moins entendre puissent participer pleinement.

- **Apporter un soutien aux participant·e·s** qui peuvent trouver certains sujets difficiles et les aider à naviguer dans des exercices et conversations délicates.

Le facilitateur ou la facilitatrice donne l'exemple ; il·elle incarne le comportement qu'il·elle souhaite voir chez les autres. Soyez ouvert, honnête et vulnérable dans votre communication, faites preuve d'empathie, d'écoute active et de volonté de prendre en compte des points de vue différents. Décrivez ce que vous remarquez au sein du groupe sans porter de jugement. Montrez que vous n'avez pas toutes les réponses. Démontrez votre volonté d'apprentissage mutuel et dans l'ensemble : faites confiance au processus !

Outre le rôle de l'animateur·rice, les méthodes et les outils que vous choisissez pour aborder un sujet donné jouent un rôle crucial dans la création d'un environnement propice au renforcement des compétences des jeunes en tant que citoyen·ne·s du monde actif·ve·s.

Cette boîte à outils suit une logique spécifique et propose un ensemble d'outils distincts, basés sur notre expérience de travail avec les jeunes, mais nous vous encourageons à trouver votre propre approche.





QUE FAISONS -NOUS : OUTILS

QUE FAISONS-NOUS : OUTILS

Cette boîte à outils est structurée autour des thèmes suivants : talents, droits, objectifs de développement durable et action / engagement. Chacun de ces thèmes constitue un point d'entrée pour renforcer les compétences tout en abordant des sujets cruciaux que les jeunes doivent connaître, comprendre et sur lesquels ils·elles doivent agir en tant que citoyen·ne·s actif·ve·s et engagé·e·s.

Tout d'abord, nous croyons qu'en identifiant, en nommant et en abordant consciemment leurs talents, les jeunes seront empuissanté.e.s et motivé.e.s à apporter des changements positifs. En particulier, parce que les talents sont universels, mais que les opportunités ne le sont pas !

Deuxièmement, en sensibilisant les jeunes à leurs **droits** et à ceux des autres, nous pensons qu'ils·elles sont mieux armés pour les revendiquer et les faire respecter.

Troisièmement, nous sommes convaincu.e.s qu'en comprenant mieux les défis mondiaux tels qu'ils sont abordés **dans les objectifs de développement durable**, les jeunes seront plus enclins à s'engager et se mobiliser pour un monde plus juste et plus durable.

Enfin, pour que les jeunes se sentent confiant·e·s et capables d'**agir** et de s'engager, nous pensons qu'il faut leur offrir un espace de pratique. De plus, le premier chapitre présente également une sélection d'exercices courts et ludiques pour travailler sur la dynamique de groupe et permettre à l'animateur·trice de renforcer l'environnement favorable.

Lors d'un atelier interactif de deux jours en Belgique les 19 et 20 septembre 2024, 23 praticiens de 7 pays européens différents (Croatie, Turquie, République tchèque, Danemark, Estonie, Belgique et France) ont été réunis pour expérimenter, réfléchir et enrichir cette boîte à outils pour travailler avec les jeunes sur la citoyenneté active.



NIVEAUX D'APPRENTISSAGE

Dans la description des outils, il est fait référence aux niveaux d'apprentissage suivants : informer, comprendre et agir.

INFORMER

Comment :

- Fournir des informations provenant de sources différentes et faire preuve de transparence à leur sujet.
- Présenter des points de vue différents.
- Offrir un langage commun pour aborder certains sujets.

Pourquoi :

- Inviter à la remise en question.
- Stimuler l'analyse critique.
- Apporter de nouvelles perspectives.
- Éveiller la curiosité ou l'indignation.

COMPRENDRE

Comment :

- Utiliser la pensée systémique pour stimuler les processus de réflexion.
- Visualiser des processus de réflexion.
- Analyser les relations de cause à effet.

Pourquoi :

- Créer une compréhension de la manière dont différents facteurs s'influencent mutuellement, soulignant que tout est interconnecté et que les défis ne se présentent pas isolément.
- Générer une prise de conscience que des défis (mondiaux) complexes nécessitent des solutions innovantes.

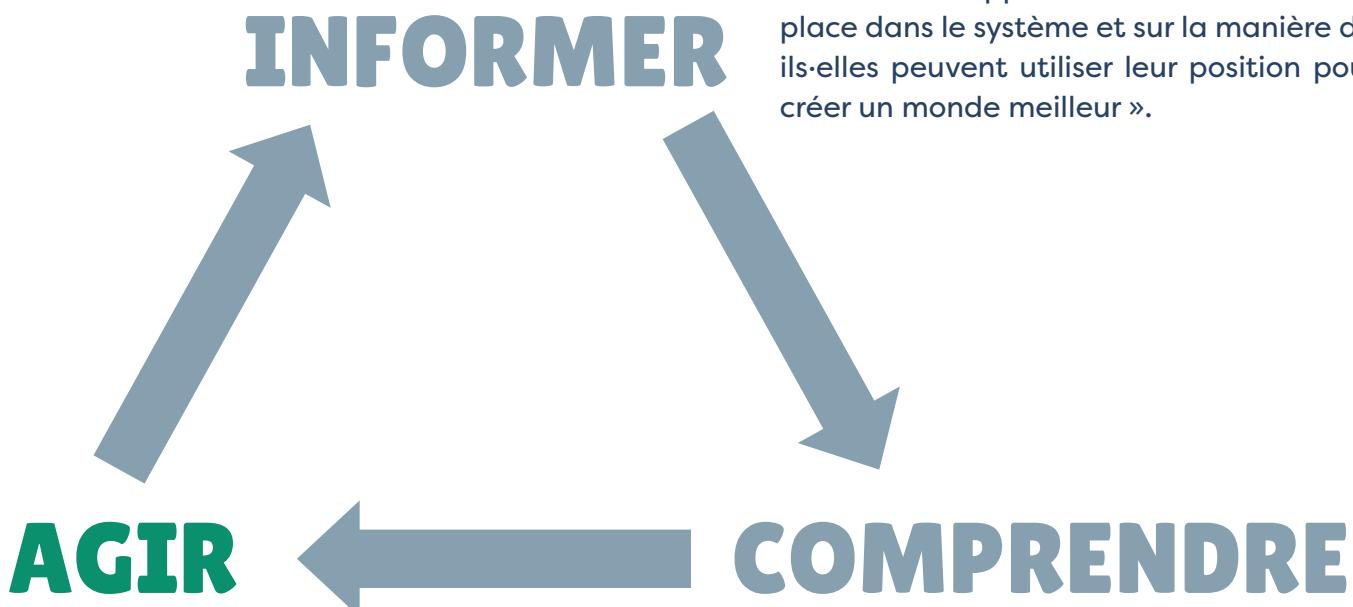
AGIR

Comment :

- Stimuler l'engagement actif à des niveaux individuels et collectifs.
- Apprendre et expérimenter différentes façons de s'engager activement.

Pourquoi :

- Créer une prise de conscience que chacun·e a un rôle actif à jouer dans la recherche d'un monde plus juste et durable.
- Permettre aux jeunes d'expérimenter différentes formes d'engagement.
- Leur donner l'opportunité de réfléchir sur leur place dans le système et sur la manière dont ils·elles peuvent utiliser leur position pour « créer un monde meilleur ».



NIVEAUX DE RÉFLEXION

Un citoyen ou une citoyenne actif·ve excelle dans l'art de la réflexion. Il est essentiel qu'il·elle s'engage dans une réflexion critique sans porter de jugement.

Les niveaux suivants nous aident à structurer notre réflexion :

- **Niveau personnel** : renforcer la conscience de soi et réfléchir sur son rôle dans le monde.
- **Niveau communautaire** : comprendre la nécessité et les différentes formes d'engagement communautaire.
- **Niveau hors de mon contexte** : comprendre les liens entre le local et le global.

Les citoyen·ne·s actif·ve·s analysent leurs expériences et tirent des leçons de celles-ci. Ils·elles prennent le temps de comprendre leurs valeurs, leurs forces et leurs faiblesses, afin de transformer ces qualités personnelles en atouts utiles pour eux·elles-mêmes et pour la société.



MÉLANGEZ ET ASSOCIEZ CE QUI CONVIENT À VOTRE GROUPE ET AU PROCESSUS D'APPRENTISSAGE :

Comme son nom l'indique, la boîte à outils contient une variété d'outils destinés à différents objectifs d'apprentissage. Elle propose une série d'activités et de ressources que les animateur·rice·s peuvent utiliser pour travailler avec les jeunes sur la citoyenneté active.

Les différents outils peuvent être utilisés de manière individuelle comme des exercices ponctuels, mais ils peuvent également être intégrés dans un processus d'apprentissage plus structuré. D'après notre expérience, les outils sont plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés dans un certain ordre et de manière régulière.

Par exemple :

Lorsque les jeunes prennent conscience de leurs talents, cela peut servir de point de départ pour aborder la question des droits ou réfléchir à la manière dont ils·elles peuvent utiliser ces talents pour relever divers défis. En fonction de vos talents, quelle pourrait être votre contribution ?

De plus, si les jeunes deviennent plus conscient·e·s de leurs droits et de la manière de les réaliser et de les défendre, ils·elles seront en meilleure position pour analyser les problématiques sociétales sous un angle basé sur les droits et pour planifier des actions concrètes.

De plus, n'hésitez pas à personnaliser les outils en fonction de votre réalité et de vos possibilités. Le matériel que nous utilisons, par exemple les cartes de talents ou les questions du quiz sur les ODD, peuvent être adaptés selon vos propres pratiques, contextes ou du matériel disponible.

La vue d'ensemble de la page suivante montre les outils disponibles par chapitre, les compétences abordées par outil ainsi que le niveau d'apprentissage et de réflexion. Il peut vous être utile de garder cette vue d'ensemble à portée de main lorsque vous mélangez et assortissez vos outils.

APERÇU DES OUTILS

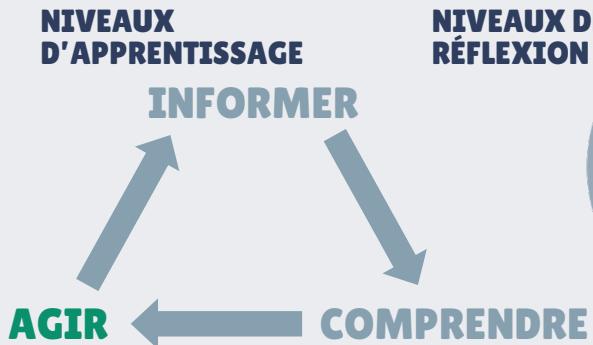
	OUTILS DE FACILITATION	COMPÉTENCES RELATIONNELLES										PENSÉE CRITIQUE			ORIENTATION VERS L'ACTION / ENGAGEMENT			COMMENT										
		Gérer la diversité dans vos interactions	Collaborer grâce à une participation active	Prise de décision démocratique	Gestion des conflits	Dialogue	Défendre votre opinion	Prise de parole en public	Apprendre à écouter	Se forger sa propre opinion	Curiosité envers les autres et le monde	Compétences en recherche	Pensée systémique	Introspection, connaissance de soi et perspicacité	Réflexion sur sa propre position dans le système	Compréhension d'autres contextes et cadres de référence	Orientation vers les solutions	Volonté de changement	Conscience de son propre rôle/de sa propre responsabilité dans le système	Gestion de projet	Compétences innovantes/créatives	Visualiser un avenir positif et plein d'espoir	Leadership/modèle/inspiration	Informer	Comprendre	Agir	Personnel	Communauté
	Énergisants / Check-in Check-out 2.1																											
	Espace sûr. Espace courageux 2.2	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
	Écoute active 2.3	*	*	*																								
	Gestes pour gérer la conversation 2.4	*	*																									
	Jeu de salutations 2.5	*																										
	Mieux que les clichés 2.6	*																										
	Débriefing 2.7																											
	TALENTS																											
	Découvrir les cartes de talents 3.1	*	*																									
	Vision inclusive du talent 3.2	*																										
	Accueil des talents 3.3	*																										
	Entretien avec les talents 3.4	*	*																									
	Défi Marshmallow 3.5	*	*																									
	Talents en groupe 3.6	*	*																									
	Le talent dans un autre contexte 3.7	*	*																									
	DROITS																											
	La convention des Nations Unies et les 9 4.1																											
	catégories 4.2	*	*																									
	Déclarations 4.3																											
	Approche fondée sur les droits 4.4																											
	Les jeunes en tant que titulaires de droits 4.5																											
	Les droits dans différents contextes 4.6	*	*																									
	ODD																											
	ODD 5.1	*																										
	Découvrir les ODD 5.2	*																										
	Quiz sur les ODD 5.3	*	*																									
	ACTION																											
	Citoyens du monde 6.1	*																										
	Identifier un défi 6.2	*																										
	Planifier une action 6.3	*																										
	Speedboat 6.4	*																										
	Mandala des rôles 6.5	*	*																									
	Puzzle du partenariat 6.6	*	*		*																							
	Phases du projet 6.7	*	*	*																								
	Droit à la participation 6.8																											
	Campagnes citoyennes 6.0	*																										
	Il était une fois 6.10	*																										
	Promesse à soi-même 6.11	*																										
	Vision							*	*	*	*							*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	

2

FACILITATION ET OUTILS

Pour plus d'informations sur la facilitation,
consultez la page 8 sur l'environnement favorable
et la page 9 sur le rôle de la personne facilitatrice.





DURÉE

- 5 à 20 minutes selon l'exercice et la taille du groupe)



RESSOURCES

- Voici quelques liens intéressants. Trouvez ceux qui correspondent le mieux à votre groupe et à vos besoins.
 - [100 Ways to Energise Groups](#)
 - [Gamestorming](#)
 - [SessionLab Library](#)

OBJECTIFS

- Amener les jeunes à :
- Se sentir détendu.e.s
- Se sentir accueilli.e.s
- avoir l'opportunité de se libérer de la routine quotidienne et d'être présent-e-s dans l'activité
- Se présenter et connaître d'autres participant-e-s d'une manière différente
- Créer des connexions
- S'amuser
- ...

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS

LES JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS PEUVENT VOUS AIDER À CRÉER ET À MAINTENIR UN ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE SÛR. ILS PEUVENT ÊTRE UTILISÉS AU DÉBUT D'UNE SESSION POUR ACCUEILLIR TOUT LE MONDE ET SE SENTIR À L'AISE LES UNS AVEC LES AUTRES. ILS SONT ÉGALEMENT UTILES PENDANT LES SESSIONS OÙ L'ANIMATEUR.RICE SENT QUE L'ÉNERGIE EST FAIBLE (PAR EXEMPLE JUSTE APRÈS LE DÉJEUNER, APRÈS UNE PARTIE PLUS THÉORIQUE, ...). NOUS DÉ-

CRIVONS ICI BRIÈVEMENT UNE SÉLECTION DE JEUX BRISE-GLACE, SECTIONNÉS EN DIFFÉRENTES CATEGORIES :

- APPRENDRE À SE CONNAÎTRE
- ÉTABLIR LA CONFiance
- S'ÉCHAUFFER
- ÉCOUTER, OBSERVER ET RACONTER DES HISTOIRES
- ÉNERGISANT-RELAXANT
- EXPRIMER SES SENTIMENTS

APPRENDRE A SE CONNAITRE CE QUE NOUS AVONS EN COMMUN



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Aucun

L'animateur-trice énonce une caractéristique qui s'applique à certaines personnes du groupe, par exemple : « ceux et celles qui ont du bleu dans leur t-shirt. » Toutes les personnes portant du bleu doivent se déplacer dans un coin de la pièce, tandis que les autres restent en place.

Ensuite, l'animateur-trice énonce une autre caractéristique, par exemple : « celles et ceux qui aiment le football. » Toutes les personnes qui aiment le football se déplacent vers l'espace indiqué.

L'animateur-trice change à nouveau la caractéristique ; par exemple, « celles et ceux qui ont vécu et travaillé à l'étranger » se rassemblent à nouveau. Etc.

JEU DE BALLE



DURÉE

5 à 15 minutes



MATÉRIEL

3 balles de formes et de tailles différentes (grande, petite, colorée, etc.)

Tout le monde se place en cercle rapproché. L'animateur·rice commence par lancer la balle à quelqu'un dans le cercle, en disant le nom de la personne au moment du lancer. On continue à attraper et lancer la balle. Continuez à attraper et à lancer la balle, en établissant un modèle pour le groupe. Chaque personne doit se rappeler de qui elle a reçu la balle et à qui elle l'a lancée. Une fois que tout le monde a reçu la balle et qu'un modèle a été établi, introduisez une ou deux balles supplémentaires. Désormais, il y a toujours plusieurs balles en l'air en même temps.

Conseil :

Divisez le groupe lorsqu'il est trop grand.

NOEUDS



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Les participants se placent en cercle et joignent leurs mains à celles des deux personnes qui se trouvent à côté d'eux. En gardant les mains jointes, ils se déplacent comme ils le souhaitent, en se tournant et se retournant, créant ainsi un «nœud». Ils doivent ensuite défaire ce nœud sans se lâcher la main.

Conseil : vous pouvez rendre la situation plus compliquée si les gens ne peuvent pas parler pour défaire le nœud !

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS

TROIS VÉRITÉS ET UN MENSONGE

DURÉE

5 à 15 minutes



MATÉRIEL

Papier, stylos

Chacun.e écrit sur une feuille de papier son nom, accompagné de quatre informations à son sujet dont une est fausse. Par exemple : «Alphonse aime chanter, adore le football, a cinq épouses et aime manger des biscuits.» Les participant·e·s se déplacent ensuite avec leurs feuilles. Ils·elles se rencontrent en binômes, se montrent leurs feuilles et essaient de deviner quelle information est un mensonge.

SE CONNECTER PAR LE REGARD

DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Les participant·e·s forment un cercle. Chacun·e choisit une personne à l'opposé du cercle et établit un contact visuel avec elle. Les deux personnes traversent alors le cercle en gardant le contact visuel et échangent leurs places. Plusieurs binômes peuvent effectuer cet échange en même temps, et le groupe doit s'assurer que toutes les personnes du cercle sont incluses dans l'échange. Commencez l'exercice en silence, puis, dans une version plus avancée, les participant·e·s peuvent se saluer lorsqu'ils·elles se croisent au centre du cercle.

NOMS ET ADJECTIFS

DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Les participant·e·s réfléchissent à un adjectif qui décrit leur état d'esprit ou leur personnalité. Cet adjectif doit commencer par la même lettre que leur prénom. Par exemple, un·e participant·e peut dire : « Je suis Henri·ette et je suis heureux·se » ou « Je suis Andréa et je suis ambitieux·se. » En même temps qu'ils·elles énoncent leur prénom et leur adjectif, ils·elles peuvent également mimer une action qui illustre l'adjectif choisi.

CONSTRUIRE LA CONFIANCE

FAIRE PASSER LA PERSONNE

**DURÉE**

5 à 10 minutes

**MATÉRIEL**

Aucun

Les participant·e·s se tiennent en deux rangées face à face. Chaque personne tient fermement les bras de la personne en face d'elle. Un·e volontaire s'allonge sur le dos, porté·e par les bras des binômes au début de la file. Les binômes lèvent et abaissent leurs bras pour déplacer doucement le·la volontaire vers l'autre bout de la file. Le jeu continue jusqu'à ce que le·la volontaire ait été « transporté·e » jusqu'à la fin de la ligne.

MENER ET GUIDER

**DURÉE**

5 à 10 minutes

**MATÉRIEL**

Autant de bandeaux que de binômes.

Les participant·e·s se divisent en binômes. L'un des membres de chaque paire met un bandeau sur les yeux. Leur partenaire les guide ensuite avec précaution dans l'espace, en veillant à ce qu'ils·elles ne trébuchent pas ou ne heurtent rien. Après un certain temps, l'animateur·rice demande aux binômes d'échanger les rôles. À la fin, les participant·e·s discutent de ce qu'ils·elles ont ressenti en devant faire confiance à quelqu'un·e d'autre pour assurer leur sécurité.

Conseil : Vous pouvez donner des instructions différentes sur la manière de guider : prendre par la main la personne aux yeux bandés, tapoter sur ses épaules pour indiquer la gauche et la droite, donner uniquement des instructions verbales, ...

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS

S'ECHAUFFER

STATUES EN GROUPE

**DURÉE**

5 à 10 minutes

**MATÉRIEL**

Aucun

Demandez au groupe de se déplacer dans la pièce, en balançant légèrement leurs bras et en relâchant doucement leur tête et leur cou. Après un court moment, criez un mot. Les participant·e·s doivent se figer individuellement en statues qui décrivent ce mot. Par exemple, si l'animateur·rice crie « paix », tou·te·s les participant·e·s doivent instantanément adopter des postures qui montrent ce que « paix » signifie pour eux·elles. Les participant·e·s ne peuvent pas parler pendant l'activité. Répétez l'exercice plusieurs fois.

Variante : Lorsque vous criez un mot, le groupe doit former une seule statue collective, tou·te·s ensemble.

“PRRR” ET “PUKUTU”

**DURÉE**

5 à 10 minutes

**MATÉRIEL**

Aucun

Demandez à chacun·e d'imaginer deux oiseaux. Le premier oiseau fait le son « prrr » et le deuxième oiseau appelle « pukutu ». Si l'animateur·rice crie « prrr », tou·te·s les participant·e·s doivent se mettre sur la pointe des pieds et écarter leurs coudes sur les côtés, comme un oiseau en train d'agiter ses plumes. Si l'animateur·rice crie « pukutu », tout le monde doit rester immobile et ne pas bouger une plume.

DÉPLACEZ-VOUS AU BON ENDROIT



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Demandez aux participant·e·s de choisir un endroit précis dans la pièce. Le jeu commence avec chacune des personnes debout sur « son endroit ». L'animateur·rice invite le groupe à se déplacer dans la pièce et à réaliser une action particulière, par exemple, sauter, saluer toutes les personnes portant du bleu ou marcher à reculons. Lorsque l'animateur·rice dit « Stop », tout le monde doit courir vers son endroit d'origine. La personne qui atteint son emplacement en premier devient le·la prochain·e leader et peut donner des instructions sur la prochaine action à réaliser.

ECOUTER, OBSERVER ET RACONTER DES HISTOIRES

LA MARÉE MONTE ! LA MARÉE EST BASSE !



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Tracez une ligne représentant le rivage et demandez aux participant·e·s de se tenir derrière la ligne. Lorsque l'animateur·rice crie « Marée basse ! », tout le monde doit sauter en avant au-dessus de la ligne. Quand l'animateur·rice crie « Marée haute ! », tout le monde doit sauter en arrière par-dessus de la ligne. Si l'animateur·rice crie « Marée basse ! » deux fois de suite, les participant·e·s qui bougent doivent abandonner le jeu. Après un essai, une personne peut prendre le relais pour animer.

TROUVEZ QUELQU'UN·E QUI PORTE...



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Demandez aux participant·e·s de se déplacer librement, en secouant leurs membres et en se relaxant en général. Après un court instant, l'animateur·rice crie « Trouvez quelqu'un·e qui... » en nommant un vêtement spécifique. Les participant·e·s doivent alors se précipiter pour se rapprocher de la personne décrite. Répétez cet exercice plusieurs fois en utilisant différents types de vêtements.

Alternative: Expliquez que chacun·e doit maintenant trouver quelque chose de bleu et le toucher. Cela pourrait être un t-shirt bleu, un stylo, une chaussure ou autre chose. Continuez le jeu de cette manière en demandant aux participant·e·s de proposer leurs propres suggestions de choses à toucher.

QU'EST-CE QUI A CHANGÉ ?



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Autant de bandeaux que de binômes.

Les participant·e·s se mettent par deux. Les partenaires s'observent et mémorisent l'apparence de l'autre. Ensuite, l'un·e tourne le dos pendant que l'autre effectue trois changements sur son apparence, par exemple en mettant sa montre à l'autre poignet, en enlevant ses lunettes et en retroussant ses manches. La personne qui a le dos tourné se retourne ensuite et doit repérer les trois changements. Les rôles sont ensuite inversés.

Alternative: cet energizer peut également être joué en groupe. Une personne sort pendant que le groupe modifie cinq choses dans la pièce ; cette personne doit ensuite deviner ce qui a changé.

L'IMAGE MIROIR



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Aucun

Les participant·e·s se mettent par deux. Chaque binôme décide qui sera le « miroir ». Cette personne doit ensuite copier / imiter les actions de son ou sa partenaire. Après un certain temps, demandez aux binômes d'inverser les rôles afin que l'autre personne puisse être le « miroir ». Mettez-les au défi de faire en sorte qu'il soit difficile pour vous de voir qui guide et qui suit.

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS

LE ROI EST MORT



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Aucun

La première personne se tourne vers son ou sa voisin·e et dit : « Le roi est mort ! » Le voisin ou la voisine demande : « Comment est-il mort ? », et la première personne répond : « Il est mort en faisant cela... » avant de commencer un geste ou un mouvement simple. Tou·te·s les participant·e·s répètent ce geste en continu. La deuxième personne répète la déclaration (« Le roi est mort ! ») à son ou sa voisin·e de l'autre côté, et la troisième personne demande : « Comment est-il mort ? » La deuxième personne ajoute un autre geste ou mouvement. L'ensemble du groupe copie alors ces deux mouvements. Le processus se poursuit autour du cercle jusqu'à ce qu'il y ait trop de mouvements à retenir.

DESSINE TON HISTOIRE



DURÉE
20 minutes



MATÉRIEL
Aucun

Tou·te·s les participant·e·s répondent aux trois questions suivantes en dessinant (cela peut également être un symbole) :

- 1) Comment souhaitez-tu que les autres te perçoivent ?
- 2) Quelle est ton ambition dans la vie ?
- 3) Que souhaitez-tu savoir sur la personne à ta gauche ? As-tu une question précise ? Cela peut aussi être quelque chose de drôle.

Ensuite, les dessins sont collectés et présentés un par un, et chacun·e devine à qui appartient quel dessin. La personne à gauche de l'« artiste » répond à la question. Des explications supplémentaires peuvent être fournies.

ÉNERGISANT-RELAXANT

DANSE SUR PAPIER



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Papier journal ou chiffons de même taille (autant que vous avez de binômes).

L'animateur·rice prépare des feuilles de journal ou de tissu de la même taille. Les participant·e·s se répartissent en binômes. Chaque binôme reçoit soit une feuille de journal, soit un morceau de tissu. Ils·elles dansent pendant que l'animateur·trice joue de la musique ou applaudit. Lorsque la musique ou les applaudissements s'arrêtent, chaque binôme doit se tenir sur sa feuille ou son tissu. La fois suivante que la musique ou les applaudissements s'arrêtent, le binôme doit plier son papier en deux avant de se tenir dessus. Après plusieurs tours, le papier ou le tissu devient très petit à force d'être plié. Il devient de plus en plus difficile pour deux personnes de se tenir dessus. Les binômes qui ont une partie de leur corps au sol sont éliminés du jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un binôme gagnant.

TRANSMETTRE L'ENERGIE



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Aucun

Les participant·e·s se tiennent par la main debout ou assis en cercle et se concentrent en silence. L'animateur·trice envoie une série de « pulsations » dans les deux sens du cercle en serrant discrètement les mains des personnes à ses côtés. Les participant·e·s doivent rester attentif·ve·s pour ressentir les pulsations et les transmettre **rapidement en serrant la main de la personne à côté d'eux**, ce qui contribue à « énergiser » l'atmosphère collective.

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS

LA QUEUE DU DRAGON



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
2 écharpes colorées.

Demandez au groupe de se diviser en deux équipes et de former deux lignes. Ensuite, invitez les membres des deux équipes à mettre leurs mains sur les hanches de la personne devant elles·eux pour former un dragon. Glissez une écharpe colorée dans les pantalons, jupes ou ceintures de la dernière personne de chaque ligne pour créer la queue du dragon. Les équipes doivent ensuite se déplacer et essayer d'attraper la queue de l'autre dragon sans perdre la leur.

ECHANGE DE CLAQUES



DURÉE
5 à 10 minutes



MATÉRIEL
Aucun

Les participant·e·s sont assis ou debout en cercle. Pour commencer l'activité, un·e participant·e claque dans ses mains et la personne à sa droite doit immédiatement répondre en frappant dans ses mains à l'unisson. Ce mouvement se répète d'une personne à l'autre autour du cercle. Faites-le avec un rythme lent puis aussi vite que possible. Envoyez plusieurs battements de mains, avec des rythmes différents, autour du cercle en même temps.

EXPRIMER SES SENTIMENTS

QU'EST-CE QUE JE RESENDS ?

**DURÉE****5 à 10 minutes****MATÉRIEL****Aucun**

Les participant·e·s s'assoient en cercle. Chacun·e à son tour mime une émotion, tandis que les autres essaient de deviner de quel sentiment il s'agit. La personne qui devine correctement peut ensuite imiter la prochaine émotion.

Conseil : En tant qu'animateur·trice, vous pouvez préparer des petites cartes avec différentes émotions écrites dessus dont les participant·e·s peuvent s'inspirer.

LEGO-ARCHITECTES

**DURÉE****20 à 30 minutes****MATÉRIEL**

Un ensemble identique de briques Lego pour chaque groupe, plus un pour l'animateur·trice (de préférence de couleurs et tailles différentes). Assez d'espace pour installer plusieurs camps de base et pour pouvoir se déplacer.

Divisez votre groupe en petites équipes de 3 ou 4 membres chacune. Demandez à chaque équipe de construire un camp de base où elle pourra construire quelque chose que les autres ne peuvent pas voir (avec des chaises, des tables, des vêtements, etc.). L'animateur·trice doit également construire un camp de base et y placer un exemple de construction avec des briques Lego.

Chaque équipe doit désigner 1 constructeur·trice et 3 architectes. Le·la constructeur·trice reste dans le camp de base, tandis que les architectes peuvent courir vers l'exemple de construction de l'animateur·trice et revenir donner des instructions au·à la constructeur·trice. Il est important que les architectes ne puissent pas voir la construction de leur équipe (si cela arrive, c'est considéré comme de la tricherie et ils·elles recevront des points de pénalité) ! Si nécessaire, vous pouvez indiquer où les architectes doivent se placer pour ne pas voir la construction.

L'objectif est de reconstruire l'exemple le plus correctement possible. Après quelques minutes, lorsque vous pensez qu'ils·elles ont presque fini, commencez un compte à rebours et dites «stop». Tout le monde lève les mains. Toutes les constructions sont rassemblées au milieu pour une évaluation.

Si cette activité se déroule bien et s'avère divertissante, il pourrait être intéressant de la renouveler. Les équipes auront probablement beaucoup appris et pourraient vouloir tester de nouvelles stratégies.

Débrievez bien l'expérience. Voici quelques questions ; utilisez celles que vous aimez et/ou ajoutez les vôtres :

- Comment as-tu trouvé le jeu ? Qu'est-ce qui était difficile ? Qu'est-ce qui était frustrant ? Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Qu'est-ce qui a permis de mieux réussir ? Qu'avez-vous appris ?
- Avez-vous mis les bonnes personnes dans les bons rôles ? Que feriez-vous différemment si vous étiez dans l'autre rôle ? Qui était plus responsable du résultat, le·la constructeur·trice ou les architectes ?
- Comment pouvons-nous relier ce jeu à la réalité et aux défis que nous rencontrons dans notre vie quotidienne ?

LE MANCHE À BALAI



DURÉE

15 minutes



MATÉRIEL

Un manche à balai pour
8 participant·e·s.

Donnez à chaque équipe un balai et expliquez-leur qu'elles doivent placer le manche sur le côté de leurs index - sans le tenir mais en le touchant toujours, de sorte que le balai repose sur les 8 doigts. Si quelqu'un·e perd le contact avec le balai, l'équipe doit recommencer l'exercice.

Le défi consiste à mettre le balai au sol le plus rapidement possible, en commençant à hauteur d'épaules. (Pour l'animateur·trice : normalement, le balai a tendance à monter au lieu de descendre, mais avec une bonne concentration et coordination, c'est possible.)

Débriefer : Comment cela s'est-il passé ? Était-ce difficile ? Qu'est-ce qui a aidé ? Qu'est-ce que vous avez bien fait ?

SENTIMENT DE LA COULEUR



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Chacun·e à son tour partage ce qu'il·elle ressent et associe une couleur à son émotion.

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS

MOI-TOI-NOUS



DURÉE

10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Demandez aux participant·e·s de se mettre par deux et de trouver une chose qu'il·elle ont en commun. Nous suggérons de ne pas donner d'exemples ; avec un peu de créativité, cela ne devrait pas être trop difficile. Si cela se fait rapidement, ils·elles peuvent essayer de trouver d'autres similarités, jusqu'à ce que tous les groupes soient prêts.

Ensuite, invitez les binômes à se rejoindre pour former un groupe de quatre. Donnez le même défi : trouver quelque chose en commun (de préférence quelque chose de nouveau que vous n'avez pas trouvé dans votre paire). Fusionnez à nouveau les groupes jusqu'à ce qu'ils·elles forment un groupe de huit, et répétez le défi. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'ils·elles soient tous dans un seul groupe.

Débriefing :

- Était-il facile ou difficile de trouver des points communs ?
- Quelles choses ont bien fonctionné ?
- Était-ce plus difficile ou plus facile au fur et à mesure que le groupe s'agrandissait ?
- Les choses que vous avez en commun ont-elles changé ?
- Quel que soit le nombre de personnes présentes, en cherchant suffisamment, il y a toujours quelque chose que vous avez en commun. En quoi cette connaissance vous aide-t-elle dans vos interactions quotidiennes avec les personnes que vous connaissez déjà ou avec celles que vous rencontrez pour la première fois ?

FAIRE DES GROUPES



DURÉE
20 à 30 minutes



MATÉRIEL

Petits autocollants d'au moins 3 couleurs différentes, le nombre dépendant de la taille du groupe.

Demandez aux participant·e·s de former un cercle. Donnez les instructions suivantes : « Nous allons commencer un exercice. À partir de maintenant, il est absolument interdit de parler. Tout d'abord, je vais vous demander de fermer les yeux et peu après, je vous inviterai à les rouvrir. Il est essentiel que vous ne parliez pas du tout pendant tout l'exercice. »

Lorsque les yeux sont fermés, collez discrètement des petits autocollants colorés sur le front des participant·e·s selon une certaine répartition. Par exemple, pour un groupe de 15 personnes :

- Majorité = autocollants bleus (8 personnes)
- Deuxième majorité = autocollants verts (5 personnes)
- Première minorité = autocollants jaunes (2 personnes)
- Une personne n'a pas d'autocollant

Le nombre d'autocollants de chaque couleur est censé représenter l'inégalité sociale. Souvent, les participant·e·s des groupes majoritaires se sentiront plus en confiance que les autres.

Ensuite, donnez l'instruction suivante au groupe : « Lorsque je vous donnerai la permission, vous ouvrirez les yeux, mais comme vous le savez : PAS DE PAROLE ! L'objectif de l'exercice est de diviser le grand groupe en plus petits groupes. (Dites cela deux fois très clairement). Maintenant, vous pouvez ouvrir les yeux et former des groupes. »

En raison de l'habitude des gens à classifier tout ce qui les entoure, le groupe va probablement se diviser en sous-groupes selon la couleur, et la personne sans autocollant se retrouvera seule et isolée. Les participant·e·s doivent compter les un·e·s sur les autres pour accomplir la tâche, car ils·elles ne connaissent pas la couleur de l'autocollant sur leur propre front.

En tant qu'animateur·trice, observez les comportements et les attitudes des participant·e·s et prenez des notes pour le débriefing. Voici quelques questions qui peuvent alimenter cette discussion :

- Quelle a été votre première réaction lorsque vous avez ouvert les yeux ?
- Comment cela a-t-il été de ne pas pouvoir parler ?
- Quand avez-vous réalisé que vous faisiez partie d'une majorité ou d'une minorité ? Comment cela vous a-t-il fait ressentir ?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour réaliser la tâche ? Y a-t-il d'autres résultats possibles ?

(Si cela ne ressort pas de la discussion : rappelez aux participant·e·s qu'ils·elles auraient pu choisir des manières alternatives de former des groupes, et qu'aucune des instructions de l'animateur·trice ne les dirigeait vers une division par couleur. Ils·elles auraient pu former 3 groupes de 5 personnes, des groupes « arc-en-ciel » où ils·elles acceptent les différences au sein du groupe...)

CHECK-IN; CHECK-OUT



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

Les rituels simples ont une grande importance. Un environnement chaleureux, où les relations sont positives, favorise un apprentissage efficace. Selon le temps et les ressources dont vous disposez, envisagez une activité simple pour débuter et conclure la session.

Check-In

Un check-in vise avant tout à créer un lien relationnel : il s'agit de porter attention à la personne derrière chaque participant·e et de les encourager à se connecter à eux·elles-mêmes et aux autres. Par exemple, vous pouvez leur demander de partager comment chacun·e se sent aujourd'hui, comment s'est passé leur réveil ce matin, ce qu'ils·elles apportent avec soi, ou ont laissé derrière eux·elles avant d'entrer dans la salle...

Il peut également être intéressant de se connecter aux tâches ou aux sujets du jour lors d'un check-in : qu'est-ce que les participant·e·s espèrent trouver, qu'est-ce qu'ils·elles retiennent d'une réunion ou d'une session précieuse, qu'est-ce qu'ils·elles peuvent apporter à la session, etc.

Vous pouvez faire un tour de table rapidement (pour donner le ton en général) ou travailler en petits groupes (pour partager des réflexions plus profondes avec leurs voisin.e.s, de manière plus confidentielle). Les métaphores, images et symboles fonctionnent bien : demandez à chacun·e de présenter quel animal, légume ou personnage de dessin animé les représente, quel superpouvoir il·elle aimeraient avoir, où il·elle se rendrait s'il ou si elle avaient une machine à voyager dans le temps...

Autres idées : inviter chacun·e à partager quelque chose dont ils·elles sont fier·e·s, guider une courte méditation, un exercice de respiration ou d'activation corporelle...

Il en va de même pour la clôture de la session : une rapide question d'évaluation, un cercle de remerciements, une méditation ou une clôture culturelle peuvent avoir un effet magique sur la dynamique du groupe et le processus d'apprentissage.

COMPTER JUSQU'À 10



DURÉE

5 à 10 minutes



MATÉRIEL

Aucun

C'est un jeu court visant à instaurer le calme et à encourager la concentration au sein d'un groupe.

Invitez les participant·e·s à se rassembler en cercle et expliquez les règles du jeu : l'objectif est de compter ensemble jusqu'à 10, les yeux fermés. Il ne doit pas y avoir de tour prédéfini pour dire chaque chiffre (par exemple, il est interdit qu'une personne commence et que la suivante dise 2, etc.). Aucun signe ou signal ne doit être utilisé. Si deux personnes parlent en même temps, le groupe doit repartir de 0.

CARTES D'EMPOWERMENT KIYO



DURÉE

15 à 30 minutes



MATÉRIEL

KIYO empowerment cards
(<https://www.kiyo-ngo.be/cards>)

Les cartes d'empowerment KIYO sont un ensemble d'illustrations. Elles peuvent être utilisées de différentes manières comme source d'inspiration.

1. Étalez toutes les cartes avec les images face visible.
2. Posez une question aux participant·e·s et invitez-les à choisir une image qui correspond le mieux à leur réponse ou avec laquelle ils·elles s'identifient le plus.
3. Faites un tour où chaque participant·e montre ou décrit clairement la carte aux autres et explique pourquoi il·elle a choisi cette carte en particulier.

Questions brise-glace : Choisissez une carte qui représente :

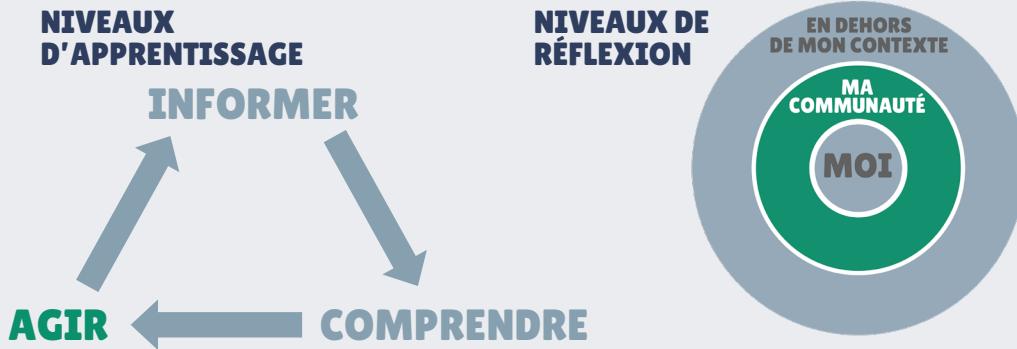
- comment vous vous sentez aujourd'hui
- comment vous vous sentez par rapport à (une tâche, un sujet, ...)
- quelque chose que personne ici ne sait sur vous
- quelque chose sur vous en tant que personne (par exemple un hobby, une passion, une couleur, un trait de caractère, ...).
- ...

Questions de réflexion : Choisissez une carte qui représente quelque chose que vous avez appris à la suite de l'activité.

- comment le groupe s'est comporté pendant l'activité
- votre expérience d'aujourd'hui
- quelque chose que vous aimeriez commenter
- quelque chose que vous retirez de cette expérience
- quelque chose que vous allez mettre en pratique dans votre vie quotidienne ou professionnelle
- votre compréhension du sujet à ce stade
- ...

1 JEUX BRISE-GLACE OU ENERGIZERS





MÉTHODE UTILISÉE
 • Brainstorming
 • Présentation

OBJECTIF
 • Les jeunes apprennent à exprimer leurs besoins afin de se sentir en sécurité et à l'aise pour s'exprimer au sein du groupe.

2 CADRE DE CONFIANCE, ESPACE D'ENCOURAGEMENT

CET OUTIL A POUR
OBJECTIF D'ÉTABLIR
DES RÈGLES COMMUNES
POUR FACILITER LA
PARTICIPATION, LA
COOPÉRATION ET LA
CRÉATIVITÉ DE CHA-
CUN·E AU SEIN D'UN
GROUPE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Prendre des décisions démocratiques
- Gérer les conflits
- Dialoguer
- Affirmer son opinion
- Prendre la parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Se forger sa propre opinion
- Réfléchir à sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Prendre conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1 ÉTABLIR UN CADRE DE CONFIANCE

Expliquez que pour encourager la participation individuelle, la coopération et la créativité au sein d'un groupe, il est essentiel de cultiver la confiance. Cela signifie qu'il faut instaurer un sentiment de sécurité, à la fois pour chaque personne et au sein du groupe. C'est pourquoi cet outil a pour objectif de définir un ensemble de règles partagées qui rendent explicite ce besoin de se sentir en sécurité et à l'aise pour s'exprimer. L'objectif est de créer un espace d'enrichissement, sans aucune forme d'agression, et de poser les bases de la co-responsabilité afin que ces règles soient respectées et appliquées.

Invitez les jeunes à réfléchir et à proposer des règles qui leur permettront de se sentir en sécurité et à l'aise pour s'exprimer au sein du groupe. Pour les aider à formuler des règles communes, posez-leur les questions suivantes :

- D'après votre expérience personnelle, qu'est-ce qui vous a fait vous sentir à l'aise et vous a donné envie de vous impliquer dans un groupe ?
- Quels sont les aspects qui ont entravé votre confiance en vous ?
- Qu'est-ce qui vous pose problème et que pourrait faire ce groupe pour vous soutenir ?

OPTION

- Parlez en votre propre nom, utilisez « je » pour vous exprimer.
- Soyez bienveillant·e et respectueux·se, sans juger (que ce soit vous-même ou les autres).
- Tolérance zéro pour les discours haineux : racistes, sexistes, xénophobes ou autres.
- Ne pas interrompre.
- Confidentialité : partagez le message, pas le messager.
- Respectez les horaires et les engagements.
- Assumez la responsabilité de veiller au respect du cadre de confiance.
- Osez exprimer vos connaissances, vos compétences, vos expériences, tout cela dans un esprit de construction commune.

Inscrivez les principes sur une feuille de papier (paperboard). Vérifiez que le groupe est d'accord avec chaque nouvelle proposition ou s'il y a des oppositions. Vous aurez besoin d'appeler à la co-responsabilité de chacun·e afin de garantir que toutes les voix soient entendues. Informez le groupe que le cadre n'est pas gravé dans la pierre et qu'une fois mis en pratique, il peut être enrichi et modifié si nécessaire.

ALTERNATIVES

- Placez la liste dans une zone de la pièce où tout le monde peut la voir.
- Conseil : pour faciliter le processus de construction du consensus, invitez les participant·e·s à utiliser le langage des signes décrit dans l'outil 2.4 « Gestes pour gérer la conversation ».
- Si vous manquez de temps, proposez un cadre avec des règles essentielles. Demandez aux jeunes s'ils-elles souhaitent ajouter d'autres règles et faites-les adopter par le groupe par un vote à main levée.

2 ÉTABLIR L'ESPACE D'ENCOURAGEMENT

Il est important de souligner que les mouvements LGTBQIA+ ont été à l'avant-garde de l'introduction et de la promotion de la notion « d'espaces sûrs », en mettant l'accent sur l'inclusion et sur l'accueil des sentiments et des expériences des personnes directement concernées. L'objectif est de favoriser un dialogue critique au sein du groupe, essentiel pour encourager la citoyenneté active.

L'afroféministe nord-américaine bell hooks a proposé le concept d'« espace d'encouragement », qui incite chacun·e à avoir le courage d'exprimer sa voix et d'aborder des sujets sensibles, même s'ils peuvent susciter de l'inconfort. Cette approche encourage également à rechercher une cohérence plus large, c'est-à-dire à aligner ses pensées, ses paroles et ses actions.

Un dialogue critique peut ainsi s'inscrire dans le cadre de confiance établi précédemment, en veillant à ce qu'il se déroule sans attaques personnelles et en s'appuyant sur la cohérence interne des arguments présentés. Cela permet d'incorporer des principes qui encouragent les participant·e·s à prendre des risques, à s'engager et à faire face à des critiques argumentatives. Voici quelques exemples de règles, issues du guide de communication Aware-La, publié sur le site de l'Institut de recherche et d'éducation sur les mouvements sociaux (IRESMO) :

- Soyez ouvert·e à des points de vue différents et posez des questions pour comprendre les sources de désaccord.
- Respectez les expériences et les sentiments des autres en prenant la responsabilité des effets de vos mots.
- Utilisez cet espace pour reconnaître et examiner les priviléges des un·e·s et des autres.
- Prenez des risques : acceptez l'inconfort, lancez des défis avec prudence. Nous faisons tous et toutes partie d'un processus.
- Partagez le temps de parole.
- Utilisez un langage simple et fournissez des informations de base si nécessaire.

DÉBRIEFING

Il est important de revisiter ces règles de temps en temps, par exemple à la fin d'un atelier ou au début d'une activité suivante. Vérifiez avec les participant·e·s s'ils ou si elles pensent que les règles sont respectées, ce qu'ils·elles peuvent faire en tant que groupe pour mieux suivre les règles, et quels sont les effets de ce cadre.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·TRICE

Ne pas improviser ! Préparez votre propre proposition de principes (règles) que vous pourrez utiliser pour compléter les propositions du groupe.

Attention : En tant qu'animateur·trice, nous sommes les garant·e·s du respect du geste commun et du cadre de confiance, n'hésitez donc pas à interrompre si ce n'est pas respecté. En même temps, notre rôle est de veiller à ce que le flux des idées ne soit pas monopolisé par certain·e·s ou jamais repris par d'autres. Pour aller plus loin sur ce point, nous vous invitons à consulter la fiche pratique de l'association Colibris (voir sources).

Adaptez votre vocabulaire à votre public : demandez au groupe s'il·elle·s ont besoin d'éclaircissements sur un concept, une notion ou un mot.

Dans des environnements où les gens sont habitué·e·s à un cadre pédagogique descendant, proposer des principes pour un cadre de confiance peut être un défi. Par conséquent, nous vous encourageons à passer du temps à en discuter avec le groupe. Au fil des réunions, nous apprenons à collaborer, à faire entendre nos voix et nos souhaits, tout en écoutant ceux des autres.

Selon le groupe, l'objectif de la réunion et le contexte, vous pouvez

vous demander quel cadre de confiance pourrait être le plus approprié, en commençant par une approche « espace de confiance » ou une approche « espace brave ».

N'hésitez pas à utiliser la facilitation graphique pour illustrer les principes du cadre de confiance (utilisez les talents de votre groupe).

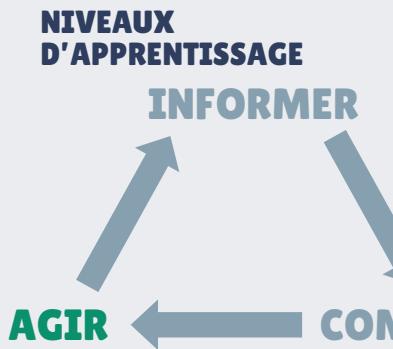
RESSOURCES POUR ALLER PLUS LOIN

Il existe de nombreux collectifs qui ont travaillé sur la compréhension de la démocratie participative et qui peuvent vous fournir un bon point de départ pour le cadre de confiance basé sur les principes de l'intelligence collective.

- *Fiche pratique « Créez un cadre de confiance pour faciliter l'échange » :*
Mouvement Colibris. (2022, 15 juin). Différents formats d'animation. <https://www.colibris-lemouvement.org/passez-a-laction/organiser-un-evenement/differents-formats-d-animation>
- *Principes de l'intelligence collective :*
Diot-Labuset. C. (2015). Démocratie participative : guide des outils pour agir. Fondation Pour la Nature et L'Homme. <https://www.fnh.org/guide-democratie-participative/>
- *Les braves spaces*

La classe comme espace critique d'encouragement (« brave space »). (2018, 4 février). IRESMO- Recherche et Formation Sur les Mouvements Sociaux. <https://iresmo.jimdofree.com/2018/02/04/la-classe-comme-espace-critique-d-encouragement-brave-space/>

Communication Guidelines for a Brave Space, Aware-la. URL : <https://static1.squarespace.com/static/581e9e06ff7c509a-5ca2fe32/t/58f25fa937c58130853337df/1492279209799/04+AW+ARE-LA+Brave+Space+Guidelines+and+History.pdf>



DURÉE

- 20 minutes with the extended version



MATÉRIEL

- 2.3.1 échelle d'écoute active à projeter ou imprimer
- Du papier pour prendre des notes

MÉTHODE UTILISÉE

- Présentation

OBJECTIF

- Les jeunes pratiquent l'écoute active.

3 ÉCOUTE ACTIVE

CET OUTIL VOUS PERMET DE PRATIQUER ET DE DÉFINIR L'ÉCOUTE ACTIVE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Dialoguer
- Prendre la parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi - connaissance de soi - introspection

Agir

- Conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : PRATIQUE DE L'ÉCOUTE ACTIVE

Invitez le groupe à se mettre par deux pour pratiquer l'écoute active : Commencez par proposer un échange de connaissances. Voici quelques idées :

- Si vous pouviez changer quelque chose immédiatement dans le monde, qu'est-ce que ça serait ?
- Quelle est la dernière nouvelle que vous avez reçue et qui vous a surprise ?
- Un témoignage sur un événement marquant de votre vie.

N'hésitez pas à poser une question en lien avec le sujet et l'objectif de votre événement ou activité !

Chaque binôme a 10 minutes pour discuter du sujet choisi. Il est nécessaire de répartir le temps de parole de manière égale entre les participant·e·s. Pendant ce temps, demandez aux participant·e·s d'écouter sans interrompre leur partenaire et de prêter une attention particulière à 3 éléments, en les notant si nécessaire :

- Points d'étonnement, de surprise, de questionnement
- Points qui résonnent avec leur propre expérience
- Points qui leur donnent des idées à tester

Si la personne qui parle a terminé son récit, le binôme reste silencieux jusqu'à la fin du temps imparti, sauf si le·la narrateur·rice souhaite reprendre la parole.

Enfin, en plénière, chaque participant·e doit présenter son·sa partenaire et une partie de son histoire ou de ses arguments de manière concise (pas plus d'une minute).

2ÈME PARTIE : DÉFINIR L'ÉCOUTE ACTIVE

Présentez au groupe une échelle de différents niveaux d'écoute active qui leur permettra de comprendre par l'exemple (voir le diagramme ci-dessous).

Invitez les jeunes à réfléchir aux conséquences des interventions aux différents niveaux d'écoute active. Connaissent-ils·elles des exemples concrets ? Quelle est leur propre expérience à ce sujet ? Qu'est-ce qui contribue à créer un espace de sécurité et à encourager la participation active de chacun·e ? Qu'est-ce qui favorise le sentiment d'avoir une conversation utile et ciblée ?



3 ACTIVE LISTENING

DÉBRIEFING

À la fin de la réunion, proposez une réflexion en plénière à l'aide des questions suivantes :

- Qu'est-ce qui nous permet de nous sentir écouté·e·s ?
- Comment vous situez-vous aujourd'hui sur l'échelle de l'écoute active ? Demandez à quelques participant·e·s d'expliquer leur position.

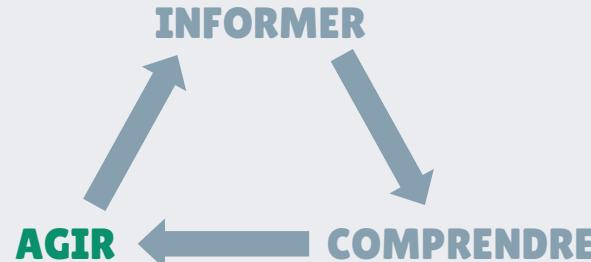
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

Nous vous conseillons de compléter cette pratique avec l'outil « 2.4 Gestes pour gérer la conversation ». Il est utile d'accrocher les gestes et les différents niveaux d'écoute active dans un endroit visible de la pièce, et de s'y référer chaque fois que vous le jugez nécessaire (surtout lorsqu'ils ne sont pas respectés).

Cette animation fait partie d'un ensemble de stratégies visant à préparer les groupes à la collaboration et à l'intelligence collective. Vous pouvez la compléter avec les outils « 2.2 cadre de confiance, espace courageux », « 2.4 Gestes pour gérer la conversation » et « 6.5 Le mandala des rôles ».



NIVEAUX D'APPRENTISSAGE



NIVEAUX DE RÉFLEXION



DURÉE

- 10 minutes



MATÉRIEL

- 2.4.1 Les gestes à projeter ou imprimer



MÉTHODE UTILISÉE

- Présentation

OBJECTIF

- Les jeunes apprennent à établir un langage des signes commun, qui permet à chaque participant·e du groupe de s'exprimer et de communiquer facilement sans interrompre la conversation ou le débat en cours.

4 GESTES POUR GÉRER LA CONVERSATION

OUTIL DE GESTION DU DIALOGUE ET DU DÉBAT AU SEIN D'UN GROUPE ET DE PROMOTION D'UNE PARTICIPATION EFFICACE

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Dialoguer
- Prise de parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

Agir

- Prendre conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système

DESCRIPTION DU PROCESSUS

- Premièrement, dans la mesure du possible, privilégiez une disposition horizontale de l'espace ; par exemple, le cercle est l'ancienne forme de rassemblement communautaire, où toutes les personnes peuvent se voir et se sentir avoir la même importance dans l'espace.
- Proposez au groupe d'adopter une série de gestes non verbaux, en expliquant à chaque fois l'objectif et la signification de chacun d'entre eux. Voici quelques exemples de base :



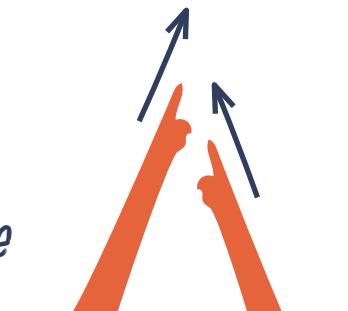
être
d'accord



Ne pas être
d'accord



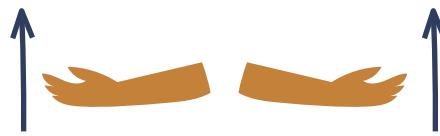
Demander
la parole



Avoir une réaction
directe / à chaud

Les premiers gestes sont destinés à un·e participant·e qui souhaite réagir à quelque chose. Par exemple, lorsqu'un·e participant·e veut répondre rapidement à ce qui vient d'être dit, il·elle peut l'indiquer en bougeant son index de gauche à droite. Ce signe est utilisé pour des interventions courtes et précises, par exemple lorsqu'un·e participant·e souhaite corriger quelque chose qui a été dit, fournir des informations supplémentaires ou clarifier un point sur lequel il·elle a des doutes.

Les autres gestes visent à faciliter une interaction de qualité au sein du groupe. Par exemple, en levant sa main de haut en bas, un·e participant·e peut demander à un·e intervenant·e de parler plus fort afin d'être mieux entendu·e.



PARLE PLUS FORT



SE CONCENTRER



RÉPITITIF, HORS SUJET
OU MONOPOLISE LE TEMPS
DE PAROLE



SOIS PLUS SPÉCIFIQUE /
CLARIFIER SON PROPOS

Prenez un moment pour pratiquer les gestes :

- Nommez l'une des représentations et laissez le groupe faire le geste.
- Faites l'un des gestes et laissez le groupe nommer la signification.

Soulignez également l'importance de pratiquer l'écoute active pendant la session.

DÉBRIEFING

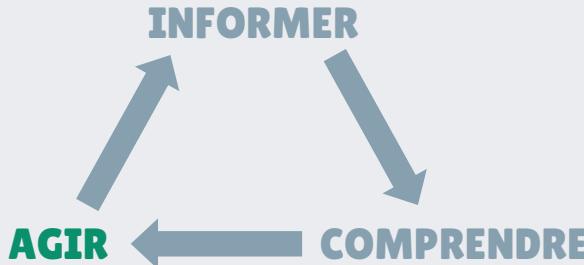
À la fin de la réunion, proposez une réflexion en utilisant les questions suivantes :

- Les gestes de la parole ont-ils été respectés ? Ont-ils permis de mieux communiquer dans cet espace ?
- Y a-t-il eu des actions qui vous ont mis·e mal à l'aise ? Quelles sont les choses les plus faciles/difficiles à faire ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- Permettez aux participant·e·s de modifier, proposer ou inventer d'autres actions qu'ils·elles jugent nécessaires. Soyez aussi créatifs que possible ! Il est normal que l'utilisation des gestes puisse sembler un peu ridicule et crée une atmosphère amusante. L'humour aide à accepter les commentaires des autres.
- Nous vous conseillons de compléter cette pratique avec l'outil « 2.3 Pratiquer l'écoute active » et d'afficher les gestes et les différents niveaux d'écoute active à un endroit visible dans la salle. Référez-vous à cela chaque fois que vous le jugez nécessaire, surtout lorsqu'ils ne sont pas respectés.
- La règle d'or : adaptez votre contenu en fonction du public. Prenez en compte les besoins du groupe, notamment ceux qui ont des capacités diverses. N'hésitez pas à les demander avant toute intervention ou même à l'avance, auprès de personnes qui connaissent le groupe. Par exemple, s'il y a une personne aveugle dans le groupe, il est nécessaire de fournir des descriptions de gestes ou d'images fréquemment utilisées.
- Cette séquence d'animation fait partie d'un ensemble complet de stratégies pour préparer les groupes à la collaboration et à l'intelligence collective. N'hésitez pas à la compléter avec l'outil « 2.2 Cadre de confiance, espace d'encouragement » et « 6.5 Le mandala des rôles ».

NIVEAUX D'APPRENTISSAGE



NIVEAUX DE RÉFLEXION



DURÉE

- 20 minutes (version étendue)



MATÉRIEL

- 2.5.1 Jeu des salutations à imprimer et découper



MÉTHODE UTILISÉE

- Travail de groupe

OBJECTIF

- Les jeunes découvrent la diversité culturelle et analysent son impact sur eux-elles-mêmes et sur les autres.

5 JEU DES SALUTATIONS

CE JEU EST UTILE
POUR COMMENCER
UNE RENCONTRE
(INTERCULTURELLE)

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Compréhension d'autres contextes et cadres de référence

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Expliquez que, lors d'une rencontre, il est important de découvrir qui est cette personne et de connaître sa culture, son environnement et son histoire. Tout commence par un bon accueil !

Invitez chaque participant·e à tirer une petite carte sur laquelle une façon de saluer est écrite. Demandez-leur de lire son contenu sans le révéler aux autres.

Au signal de l'animateur·rice, les participant·e·s doivent se déplacer et se saluer de la manière décrite sur leur papier. Après avoir salué une personne, ils·elles continuent vers la suivante.

DÉBRIEFING

Discutez des questions suivantes avec le groupe :

- Qu'avez-vous ressenti ?
- Était-il facile ou difficile d'effectuer votre salutation ?
- Comment vous êtes-vous senti·e face aux salutations des autres participant·e·s ?
- Comment avez-vous commencé à saluer les autres au début du jeu ?
- Votre façon de saluer a-t-elle changé au cours du jeu ?
- Avez-vous pris plus de temps pour observer les autres à mesure que le jeu progressait ?
- Quel pays, communauté ou culture correspond, selon vous, à quelle salutation ?
- D'après votre expérience, y a-t-il une salutation dans le jeu que vous pensez être différente dans la vie quotidienne ?
- Quelle est votre façon de dire bonjour dans votre culture ?
- Y a-t-il d'autres manières de dire bonjour que vous avez déjà expérimentées ?
- Avez-vous déjà été surpris·e par des façons de dire bonjour que vous ne compreniez pas ?
- Plus généralement, avez-vous déjà vécu des situations surprenantes dans le cadre de rencontres interculturelles ?

Lorsque vous visitez un endroit, il peut être agréable de faire l'effort de rechercher quelques phrases et gestes de base utilisés dans le pays, la communauté ou la culture. Il est important de garder à l'esprit que les gens ont tendance à généraliser les informations et les comportements. Les informations que vous trouvez en ligne ou que vous entendez de la part d'une personne ne sont pas nécessairement vraies pour une autre personne.

Efforcez-vous d'être informé·e : informez-vous sur les fondamentaux d'une culture donnée et restez ouvert·e et curieux·se envers les personnes que vous rencontrez.

5 JEU DES SALUTATIONS

Demandez au groupe si quelqu'un.e a fait l'expérience d'une interprétation erronée d'un comportement culturel. Ont-ils ou elles attribué un comportement culturel à quelqu'un·e d'autre ou quelqu'un·e d'autre leur a-t-il attribué un certain comportement sur la base de leurs suppositions ?

- Comment vous êtes-vous senti·e dans cette situation ?
- Comment l'interaction a-t-elle continué ?

ALTERNATIVES

Il y a 18 cartes de salutation différentes. Si le groupe est large, vous pouvez suggérer de former des sous-groupes pour discuter des questions.

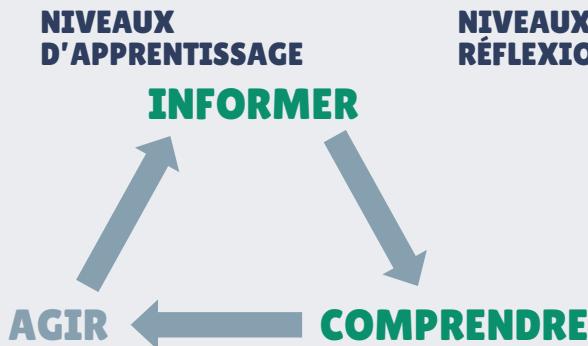
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- Si le groupe est plus large, vous pouvez simplement imprimer les salutations plusieurs fois.
- Vous êtes également encouragé·e à ajouter des cartes de salutation. Veuillez rester vigilant·e aux stéréotypes, car cela peut donner lieu à des discussions intéressantes avec les jeunes.
- Lisez toujours la description des messages d'accueil avant de les utiliser et éliminez celles qui ne vous semblent pas appropriées pour votre groupe.

SOURCE

L'outil original a été créé par l'organisation française CCFD (le Comité Catholique contre la faim et pour le développement) et a été légèrement adapté pour cette boîte à outils. Plus d'outils sur Nos outils d'animation CCFD-Terre Solidaire :

- <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-outils-d-animation/>). N'hésitez pas à contacter le CCFD pour l'informer que vous utilisez l'outil à cette adresse bougetaplanete@ccfd-terresolidaire.org.



DURÉE

- 20 minutes



MATÉRIEL

- 2.6.1 Affiches à projeter ou imprimer
- Prévoir quelques pièces de papier pour couvrir les phrases sur les affiches

MÉTHODE UTILISÉE

- Discussion plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes sont invité·e·s à explorer la communication stéréotypée.
- Les jeunes apprennent à considérer le partenariat tout en respectant les différences.

6 MIEUX QUE LES CLICHÉS

CET OUTIL VISE À REMETTRE EN QUESTION LES GÉNÉRALISATIONS ET LES STÉRÉOTYPES CONCERNANT LES PAYS DU SUD.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Faire face à la diversité dans vos rencontres
- Dialoguer

Pensée critique

- Façonner votre propre opinion
- Curiosité à l'égard des autres et du monde

Pensée systémique

- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Compréhension d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Prendre conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Imprimez les affiches ou montrez-les sur un écran. Montrez uniquement les personnages et non le texte au début. Vous pouvez cacher le texte avec des morceaux de papier. Demandez aux participant·e·s de décrire les personnages et d'imaginer leur statut dans la société.

Ensuite, révélez les slogans. Par exemple : « Ce n'est pas une femme d'Afrique qui a faim. C'est la responsable d'une coopérative agricole en Éthiopie qui assure la sécurité alimentaire pour les agriculteur·rice·s éthiopien·ne·s. » OU « Ce jeune garçon ne rêve pas d'une carrière de footballeur comme moyen de sortir de la pauvreté. Ce jeune homme est un agriculteur à la recherche de solutions à l'insécurité de l'eau pour les petits agriculteur·rice·s au Brésil. »

Animez une discussion sur l'importance du langage en mettant en évidence les clichés nuisibles et racistes souvent véhiculés par les médias et le secteur de l'aide humanitaire. Soulignez que de nombreux messages créés par l'Occident sur le Sud insistent sur la dépendance et le besoin d'aide.

Expliquez que cette campagne place ces hommes et ces femmes en tant qu'acteur·ice·s clés du développement de leurs pays. Bien que la pauvreté fasse partie de la réalité dans le Sud, il demeure que les gens sont résilient·e·s et prennent leur avenir en main. Ils·elles proposent des projets économiques, politiques et sociaux innovants et durables : une banque de semences agricoles, une crèche autogérée, un microfinancement, du commerce équitable, de la production d'énergie à partir de déjections animales, des mutuelles villageoises, de l'agriculture biologique...

ALTERNATIVES

Vous pouvez utiliser d'autres photos ou images, ou adapter les slogans pour répondre aux objectifs de l'exercice.

DÉBRIEFING

Discutez (de certaines) des questions suivantes :

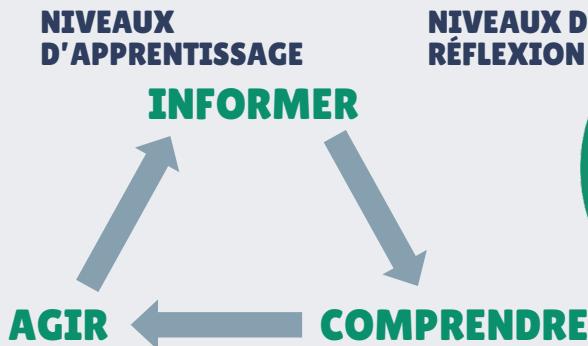
- Qu'avez-vous appris ?
- Qu'est-ce qui vous a surpris·e ?
- Pensez-vous que les « stéréotypes » se produisent souvent ? Pourquoi ?
- Comment pourriez-vous contribuer à réduire les stéréotypes ?
- Comment pouvez-vous remettre en question vos propres stéréotypes et préjugés (inconscients) ainsi que ceux des autres ?
- Y a-t-il quelque chose que vous feriez différemment après cette session ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Ce jeu permet de dissiper la confusion qui associe la pauvreté à un manque d'idées, de compétences, de force ou de courage. La solidarité internationale débute par la reconnaissance des capacités et de l'expertise de nos partenaires du Sud dans la construction de leur propre avenir.

Cette campagne emprunte les codes du surréalisme et s'inspire des œuvres de René Magritte pour différencier la réalité à la représentation que l'on s'en fait.





DURÉE

- Cela représente la moitié du temps de l'activité globale

MATÉRIEL

- Grandes feuilles de papier

MÉTHODE UTILISÉE

- Discussion plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes apprennent à exprimer leurs sentiments et opinions.
- Les jeunes apprennent à prendre du recul par rapport à l'activité, à relier leurs expériences à un contexte plus large et à ancrer leurs apprentissages dans des réalités systémiques.

7 DÉBRIEFING

LE DÉBRIEFING EST UNE ÉTAPE
ESSENTIELLE DE TOUT
APPRENTISSAGE.

IL PERMET DE PRENDRE DU
RECUL PAR RAPPORT À
L'ACTIVITÉ ET SUSCITE UNE
RÉFLEXION CRITIQUE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Dialoguer
- Prise de parole en public
- Apprentissage de l'écoute

Pensée critique

- Se forger sa propre opinion
- Pensée systémique
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Compréhension d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Volonté de transformer
- Prendre conscience de son rôle et de ses responsabilités dans le système
- Visualisez un avenir positif

DESCRIPTION DU PROCESSUS

À la fin de toute activité liée à la citoyenneté active et mondiale, un débriefing est fondamental. Il permet de faire le lien entre les expériences et les sentiments des participant·e·s et les réalités systémiques qui les entourent. Le débriefing est souvent réduit ou parfois même omis ; cependant, nous croyons que sa durée devrait être au moins équivalente à la moitié de la durée de l'activité.

Le débriefing a surtout pour but de faire émerger des réflexions critiques et de trouver des pistes d'action collective face au défi, au problème ou au phénomène étudié. Pour ce faire, il existe plusieurs méthodes. Cet outil présente la méthode RADAR : issue du réseau français Ritimo-network. Elle est basée sur 5 étapes : Retraite, Analyse, Débat, Alternatives, Ressources.

Vous trouverez ci-dessous une série de questions standard qui peuvent vous guider dans la mise en œuvre de cette méthode.

En particulier pour les activités plus ludiques où la compétition intensifie l'humeur et où les jeunes agissent plus intuitivement, il n'y a pas beaucoup de place pour la réflexion pendant l'activité. Par exemple, dans cette boîte à outils : 2.1 Energizers, 2.5 Greetings Game, 3.5 Marshmallow challenge, 5.1 Getting to know the SDGs, 5.2 SDG Quiz, 6.1 Les citoyens du monde.

1ÈRE PARTIE : RETRAITE

Cette étape vise à présenter les résultats de l'activité proposée et à s'interroger sur les sentiments et les réactions qu'elle suscite au sein du groupe. Asseyez-vous en cercle et laissez chacun·e répondre à son tour à certaines des questions suivantes :

- Comment vous sentez-vous après l'activité et pourquoi ? L'animateur·rice peut donner des exemples de sentiments tels que " joyeux·se ", " frustré·e ", " inspiré·e ", etc.
- Qu'est-ce qui s'est bien passé ?
- Qu'est-ce qui était difficile ?
- Que feriez-vous différemment si nous devions répéter l'activité ?
- Qui a joué un rôle important dans le résultat ?
- Quelle a été votre contribution personnelle ?

Conseil : vous pouvez limiter le nombre de mots ou le temps de parole par participant·e afin de rendre la tâche plus difficile et de maintenir la dynamique.

Conseil : dans certaines activités, nous attribuons un rôle spécifique d'observateur·rice. Si c'est le cas, c'est le moment idéal pour qu'ils·elles partagent leurs réflexions.

Alternatives:

Laissez les jeunes choisir une image qui correspond à leurs sentiments - en utilisant par exemple les cartes d'autonomisation KIYO, les cartes Dixit ou d'autres images. Demandez-leur d'expliquer pourquoi ils·elles ont choisi cette image, ce qu'elle représente pour eux·elles.

7 DÉBRIEFING

2ÈME PARTIE : ANALYSE

Invitez les jeunes à réfléchir aux événements survenus au cours de l'activité et à les relier à des choses qui se produisent dans le monde réel - en rapport avec un changement plus important. Il est utile de donner des exemples, car il s'agit d'une tâche difficile. En tant qu'animateur·rice, vous pouvez y réfléchir à l'avance.

Vous pouvez également vous référer aux éléments mentionnés dans la phase précédente. Si une personne a dit qu'il ou elle avait trouvé l'expérience frustrante, demandez-lui si elle peut imaginer une personne ou un groupe de personnes dans notre société mondiale qui pourrait avoir une expérience et un sentiment similaires. Si un·e participant·e a été très heureux·se de gagner un jeu, demandez-lui ou elle qui, dans le « monde réel », pourrait ressentir la même chose.

Dans cette phase, vous pouvez également apporter de nouvelles informations et perspectives pour analyser (et déconstruire) nos idées sur la réalité. C'est aussi le moment de l'intervention d'un·e expert·e (en direct ou par le biais de vidéos, d'articles ou de citations) qui apporte de nouvelles perspectives.

3ÈME PARTIE : DÉBAT

Le temps de débriefing doit permettre à chacun·e de s'exprimer. Invitez les jeunes à partager leurs opinions et leurs idées pour une société meilleure.

- Que pensent-ils·elles des apports théoriques présentées ?
- Cela a-t-il changé leurs opinions ou leur approche ?
- Comment cette expérience pourrait-elle influencer leur regard sur le monde ?
- Cette expérience pourrait-elle changer leur manière personnelle d'agir, leur façon de se relier aux autres ou leur motivation à contribuer au changement ?

4ÈME PARTIE : LES ALTERNATIVES

Dans cette phase, nous invitons les jeunes à imaginer un monde meilleur, plus juste et plus uni. Réfléchissez ensemble à la manière dont nous pouvons aborder les expériences et les sentiments qui ont émergé. Que pouvons-nous faire pour surmonter et changer les questions et réalités sociétales étudiées ?

Dressez la liste de toutes les idées sur un paperboard, sans trop vous demander si elles sont réalistes ou comment les mettre en œuvre. Il est important de mettre en avant des alternatives porteuses d'espoir qui donnent envie d'agir. Il peut s'agir, par exemple, de présenter un acteur ou une actrice célèbre impliqué·e dans le commerce équitable, la lutte contre la discrimination, l'environnement, etc.

5ÈME PARTIE : RESSOURCES

Chaque personne est invitée à partager des outils et des ressources en rapport avec le(s) sujet(s) traité(s) sur un « tableau des ressources ».

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Parfois, certaines étapes ont déjà été vécues lors de l'activité, alors rappelez simplement aux participant·e·s les idées clés et passez à la suite. Bien sûr, cela impacte le timing total de votre débriefing.

Faciliter un bon débriefing représente un véritable défi. L'objectif est de permettre à chacun·e de s'exprimer et de partager ses émotions, ce qui peut parfois être inconfortable. Il est crucial d'accorder du temps aux émotions et aux tensions afin qu'elles puissent se manifester, car les reconnaître est important. L'animateur·trice doit faire preuve de neutralité et suspendre son jugement pour favoriser une expression libre des opinions et des sentiments.

Un·e animateur·trice doit avoir une connaissance minimale du sujet abordé mais n'aura pas nécessairement les réponses à toutes les questions des participant·e·s. Il est bon de préparer quelques contributions théoriques, mais il est important d'éviter une position d'expert·e afin de permettre des échanges horizontaux. Si nécessaire, recentrez le débat en interrogeant la fiabilité des ressources auxquelles se réfèrent les opinions des participant·e·s lorsqu'elles semblent peu crédibles.

SOURCES

La méthodologie RADAR est un outil proposé par le réseau français Ritimo, qui collecte, sélectionne et diffuse des informations critiques, plurielles et diversifiées, dans un courant d'action altermondialiste. Cette approche s'inscrit dans leur programme de formation WECSI.

Site internet : <https://www.ritimo.org/La-Ritimotheque>

Un autre outil est développé dans le cadre du projet THOR (The Heart of Reflection) pour soutenir les processus de réflexion des apprenants, par le biais d'un débriefing structuré et organisé.

Site internet : <http://theheartofreflection.com/Débriefing-tool/>

3

OUTILS DE DÉVELOPPEMENT DES TALENTS



INTRODUCTION

OUTILS SUR LES TALENTS

Ce chapitre présente divers outils permettant d'identifier, de nommer et d'aborder consciemment les talents des jeunes. Si les jeunes sont plus conscients de leurs talents et de ceux des autres, cela renforcera leur confiance en elles-eux et en leur capacité à contribuer au changement.

Pour notre approche des talents, nous nous appuyons sur la vision inclusive du talent promue par Luk Dewulf (plus d'infos sur <https://www.mytalentbuilder.com>). M. Dewulf est un éducateur, coach en talents et auteur de plusieurs livres sur les talents. Selon la vision inclusive du talent, il affirme que le talent est universel : peu importe où l'on se trouve ou qui l'on est, chacun-e a des talents. Nous possédons tou-te-s une combinaison unique de talents. Cependant, nous n'en sommes pas toujours conscient-e-s, et il faut de bonnes circonstances

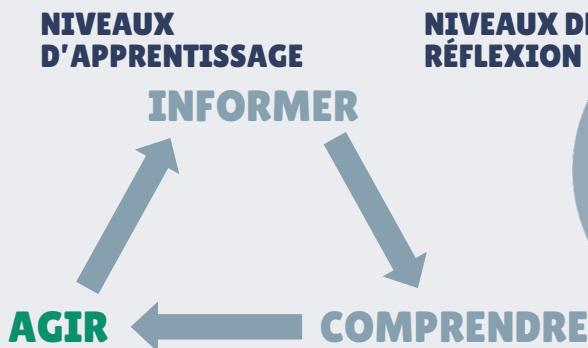
et des opportunités pour pouvoir les développer et les utiliser. Les outils décrits ici guident les facilitateur·rice·s à travailler de manière active et inclusive avec les talents des jeunes.

Dans les outils, nous utilisons les Cartes des talents conçues par Luk Dewulf. Vous pouvez les commander en anglais pour 19,99 € sur <https://www.lannoo.be/nl/go-your-talent-0>.

En plus du travail de groupe que nous suggérons ici, Luk Dewulf a développé un outil de dépistage individuel pour découvrir son propre profil unique de talents :www.mytalentbuilder.com/en-gb

Vous pouvez utiliser toute autre méthodologie de gestion des talents et adapter les outils en conséquence.





DURÉE

- 15 minutes

MATÉRIEL

- Les cartes des talents conçues par Luk Dewulf (voir page 42)

MÉTHODES UTILISÉES

- Discussion plénière
- Présentation

OBJECTIFS

- Les jeunes apprennent à connaître la structure des cartes des talents.
- Les jeunes peuvent relier les mots liés aux talents à leur propre personnalité et reconnaître ces mots chez les autres.
- Les jeunes peuvent expliquer les talents aux autres.
- Les jeunes comprennent que chacun·e a un ensemble différent de talents qui détermine les activités dans lesquelles il·elle est doué·e.

1 CONNAITRE LES CARTES DES TALENTS

UN COURT EXERCICE POUR DÉCOUVRIR LES CARTES TALENT DE LUK DEWULF.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion personnelle
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Commencez par poser les questions suivantes au groupe :

- Qu'est-ce que le talent ?
- À quoi cela vous fait-il penser ?
- Pensez-vous que chacun·e a un ou des talents ?
- Quels sont les talents célèbres ?
- Qui sont les personnes célèbres et talentueuses ?

Disposez les cartes de talents sur la table avec le dessin visible. Expliquez que ces cartes sont conçues sur la base de recherches. Elles choisissent de ne pas se concentrer sur les activités, mais sur les qualités identifiées qui sont communes à un ensemble diversifié de personnes.

Certains mots semblent logiques et ont un sens immédiat. D'autres mots sont plus abstraits. Nous allons prendre un peu de temps pour les découvrir.

OUTILS SUR LES TALENTS 43

Donnez aux jeunes les instructions suivantes. À chaque fois, discutez brièvement des cartes qu'ils·elles ont choisi·e·s.

1. Trouvez une carte qui commence par la première lettre de votre prénom (ou si ce n'est pas possible : de votre nom de famille). Présentez-vous en utilisant ce mot (par exemple : " Je suis Simon, le Roc Solide " – "Je suis Véronica, une Penseuse Visuelle ").
2. Trouvez une carte qui vous semble claire de prime abord, où le mot talent s'explique de lui-même.
3. Trouvez une carte très vague – celle dont le titre ne vous semble pas compréhensible.

À chaque fois, invitez les jeunes à partager leur carte choisie et posez les questions suivantes :

- Est-ce que cela vous correspond vraiment ou pas ?
- Cela correspond-il peut-être à quelqu'un·e d'autre dans ce groupe ?
- Connaissez-vous quelqu'un·e qui pourrait avoir ce talent ?

DÉBRIEFING

Si vous continuez avec une autre activité sur le talent, vous pouvez garder le débriefing court.

1. Demandez si les cartes ont été utiles pour décrire les talents d'une nouvelle manière. Quel est l'impact de voir le talent ainsi (non pas comme une activité mais en tant que trait de personnalité) ?
2. Demandez ce que les jeunes pensent des cartes :
 - Sont-ils·elles d'accord pour dire que ces mots sont des « talents universels » (ce qui signifie que plusieurs personnes dans le monde partagent la même qualité) ?
 - Ces mots aident-ils à se décrire aux autres ?
 - Aident-elles à mieux comprendre les autres et leur manière de penser ou leur comportement ?

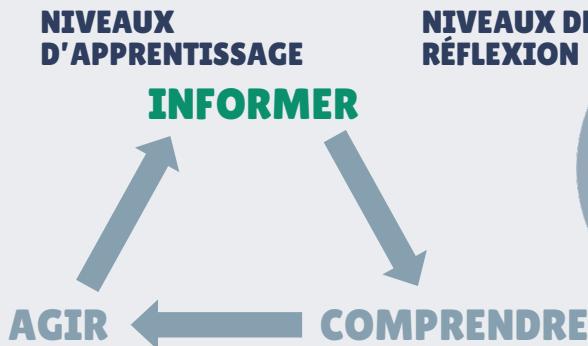
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Prenez le temps de vous familiariser vous-même avec les cartes avant de faire cette activité. Cela vous aidera à donner des informations supplémentaires ou des exemples pour les mots les plus difficiles.

Si vous avez identifié vos propres talents, utilisez ces exemples pour montrer quels éclairages cela peut apporter :

- Expliquez comment vous connaissez le talent dans un contexte, mais que ce mot vous aide à voir qu'il peut peut-être aussi être utile dans d'autres contextes (voir l'outil « 3.7 Le talent dans un autre contexte »).
- Expliquez comment la connaissance des différents talents peut vous aider à mieux collaborer avec vos collègues.
- ...





DURÉE

- 20 minutes



RESSOURCES

- Cartes de talents de Luc Dewulf (voir p42)
- 3.2.1 PowerPoint à projeter (<https://www.lianescooperation.org/boite-a-outils/>)

MÉTHODES UTILISÉES

- Travailler en binômes ou en trio
- Conversation en plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes comprennent ce que signifie "talent".
- Les jeunes sont informé·e·s et comprennent comment chacun·e a des talents et pourquoi il est important d'en être conscient·e.
- Les jeunes comprennent comment chacun·e a un ensemble de talents différent qui peut définir une activité.
- Les jeunes savent quelle est la différence entre talents et compétences.

2 VISION INCLUSIVE DES TALENTS

« PEU IMPORTE OÙ VOUS ÊTES OU QUI VOUS ÊTES, TOUT LE MONDE A DES TALENTS ». CET OUTIL EXPLIQUE LA VISION INCLUSIVE DES TALENTS ET POURQUOI IL EST IMPORTANT QUE LES JEUNES SOIENT CONSCIENT·E·S DE LEURS TALENTS.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Cet outil fonctionnera mieux si les participant·e·s sont déjà familiarisé·e·s avec les cartes de talents. Nous suggérons d'utiliser l'outil « 3.1 Connaître les cartes de talents » ou « 3.3 Réception des talents ».

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : VISION EXCLUSIVE ET INCLUSIVE DES TALENTS

- certain·e·s ont des talents, d'autres n'en ont pas ;
- le talent, c'est l'excellence, c'est la capacité à faire quelque chose d'exceptionnel. Ce terme n'est utilisé que pour les meilleur·e·s ;
- être un·e musicien·ne virtuose, un·e athlète battant des records, un·e leader inspirant·e.

En revanche, une vision inclusive affirme que :

- Le talent est universel : peu importe où vous êtes ou qui vous êtes, tout le monde a des talents.
- Nous avons tous une combinaison unique de talents.
- Cependant, nous n'en sommes pas toujours conscient·e·s.
- Il faut de bonnes circonstances et des opportunités pour pouvoir les développer et les utiliser.

Le talent se manifeste dans toute activité qui :

- se déroule très facilement, sans effort.
- est satisfaisante, vous donne de l'énergie.
- fait passer le temps sans s'en rendre compte.
- Le talent concerne un don unique, une capacité naturelle. (Souvent, vous n'en êtes pas conscient·e·s parce que cela se fait si facilement et que cela a toujours été ainsi pour vous.)
- le talent, c'est ce que vous êtes, c'est votre identité.

Le talent n'est pas l'activité !

2ÈME PARTIE : RECONNAÎTRE LES TALENTS DES AUTRES

Il est important pour les jeunes de saisir que l'« activité » ne se confond pas avec le « talent ». Le talent est ce qui leur permet d'exceller dans une activité.

Montrez des photos de 2 (ou plus) personnes célèbres dans la même catégorie (par exemple, musique, sport, politique, chef·fe·s cuisini(è)r·e·s etc.). Demandez aux jeunes qui ils·elles sont : « Voici (nom), son talent célèbre est ... »

Par exemple : En Belgique, Kiyo utilise des photos de 2 footballeurs de l'équipe nationale : Kevin De Bruyne et Romelu Lukaku. Nombreux sont ceux qui diraient que leur talent réside dans le football.

Expliquez que lorsque nous considérons le talent d'une manière inclusive, nous voyons une différence entre l'activité et le talent. Nous utilisons nos talents pour devenir bons dans certaines activités. Et, en fonction de nos talents, certaines activités peuvent se dérouler plus facilement que d'autres.

Disposez les cartes de talents et invitez les jeunes à choisir des talents pour les deux personnes figurant sur les photos. Réfléchissez à ce qui fait que ces deux personnes sont douées pour cette activité.

Par exemple : Kevin De Bruyne et Romelu Lukaku sont tous deux des « mordus d'activité physique » (vous vous sentez mieux et vous vous concentrez plus facilement lorsque vous bougez), mais ils ont également des talents très différents qui les rendent bons joueurs de football.

Kevin De Bruyne est :

- Moteur de croissance (« vous voyez ce que les autres font de bien et vous les aidez à s'améliorer encore »).
- Penseur instinctif (« vous comprenez intuitivement les choses », « vous trouvez un environnement qui permet aux gens de penser et d'agir intuitivement »).
- ...

Romelu Lukaku est :

- Briseur de limites (« vous voulez vous surpasser », « vous prospérez dans un environnement où votre réussite peut faire la différence »).
- Fédérateur (« vous connectez les gens parce que vous savez intuitivement qui s'entendra »).
- Afficheur de résultats (« vous aimez que les gens apprécient votre travail et vos compétences »)
- ...

Discutez avec les jeunes de l'intérêt de découvrir le talent derrière une activité.

1. En comprenant ce qui vous rend bon·ne dans un domaine, vous serez également en mesure d'identifier d'autres compétences à développer pour vous améliorer encore davantage.
2. Il est bénéfique d'identifier vos talents, car ils peuvent être utiles dans d'autres contextes ou activités également (voir l'outil « 3.7 Talent dans un autre contexte »).
3. Connaître les talents des autres peut faciliter la collaboration, car cela permet de comprendre les différences et de voir comment vous pouvez vous compléter mutuellement.
4. Enfin, expliquez aux jeunes qu'ils·elles ont le DROIT de développer leurs talents, conformément à l'article 29 de la Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant.

DÉBRIEFING

- Qu'avez-vous appris ?
- Qu'est-ce que cela change pour vous de savoir que tout le monde, partout, a des talents ?
- Comment pourriez-vous appliquer cette vision plus inclusive du talent dans votre vie quotidienne ?

2 VISION INCLUSIVE DES TALENTS

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Être conscient·e de ses talents et savoir les utiliser efficacement peut véritablement générer une énergie positive. Cependant, cela peut également présenter des inconvénients. En effet, certaines personnes peuvent utiliser leurs talents de manière excessive, ce qui peut engendrer des risques.

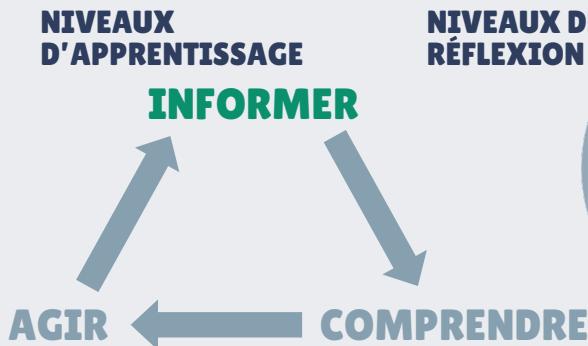
Nous pouvons considérer les talents comme une rivière : lorsque vous utilisez votre talent en action, vous pouvez continuer à agir sans perdre beaucoup d'énergie. Mais cette rivière peut aussi s'accélérer et déborder. Si les rives ne sont pas assez solides, tout ce qui l'entoure devient un marécage. Il est donc important de savoir poser ses propres limites (« construire ses propres digues »).

Par exemple :

- Le talent « Petite Abeille » peut être perçu ou ressenti comme « courir dans tous les sens comme une poule sans tête ».
- Le·la « Planificateur·rice » : vous pouvez paraître « autoritaire » si vous en faites trop.
- Le·la « Jouisseur·euse du présent » : le risque existe que vous arriviez souvent en retard.
- La « Geyser d'idées » : vous risquez de rester bloqué·e à donner des idées sans les concrétiser.
- Le·la « Décideur·euse prudent·e » : si vous en faites trop, vous pourriez avoir du mal à prendre des décisions.

En tant qu'animateur·rice, il est bon de reconnaître ces « pièges » avec les jeunes et éventuellement de les guider dans l'établissement de limites. Par exemple, l'affirmation « Dites non plus souvent » n'aide pas un·e « champion·ne du oui ». Cela le·la frustrera. Ce qui peut l'aider, c'est de l'amener à réfléchir à dire « oui de manière plus « qualitative ».

En exercice supplémentaire, vous pouvez inviter les jeunes à penser à leurs talents et comment ils·elles pourraient se retrouver « en sur-régime ».



DURÉE

- 20 minutes



RESSOURCES

- Cartes de talents de Luc Dewulf (voir p41)
- 3.3.1 Questions, à projeter ou à imprimer (1/binôme)

MÉTHODE UTILISÉE

- Discussion plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes peuvent relier les mots associés aux talents à leur propre personnalité et l'expliquer aux autres.
- Les jeunes prennent conscience que chaque talent présente des avantages et des défis, et qu'il est important de chercher un environnement qui soutient le talent tout en minimisant les défis.
- Les jeunes comprennent que chacun·e possède un ensemble de talents différent qui définit les activités dans lesquelles il·elle excelle.

3 RÉCEPTION DES TALENTS

LES JEUNES SE PRÉSENTENT ET PRÉSENTENT LEURS TALENTS ET DISCUTENT S'IL·ELLES RECONNAISSENT LES DESCRIPTIONS SUR LES CARTES DE TALENTS.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité lors de vos rencontres
- Dialoguer
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion personnelle
- Connaissance de soi
- Compréhension de soi

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Disposez les cartes de talents sur des tables ou au sol, visibles par toutes et tous. Invitez les jeunes à se déplacer pendant quelques minutes et à lire plusieurs cartes pour se familiariser avec le langage et la présentation.

1ÈRE PARTIE : RÉFLEXION

Invitez les jeunes à choisir 1 (ou 2) carte(s) de talent qui résonnent vraiment avec elles-eux, qui les rendent heureux-euses et qui, selon elles-eux, leur correspondent. Donnez-leur le temps de lire attentivement le verso (qui, où et conseils). Laissez-les réfléchir à des exemples de situations où ils-elles ont utilisé ce talent.

2ÈME PARTIE : RÉCEPTION

Invitez le groupe à imaginer qu'il se trouve à une "réception". Demandez-leur de s'adresser à au moins deux personnes différentes.

Circulez et parlez à chacun du talent que vous avez sélectionné. La première personne explique son talent. Donnez des exemples de situations ou d'activités dans lesquelles vous avez utilisé ce talent pour le rendre spécifique. L'autre personne écoute activement, pose des questions et essaie vraiment de comprendre les idées et les sentiments de son partenaire à propos de ce talent. Lorsque vous avez terminé, vous échangez : la personne 2 explique son talent, la personne 1 pose des questions.

Pensez à projeter ou à imprimer les questions de l'annexe 3.3.1 pour guider la conversation.

- Expliquez pourquoi vous avez choisi ce talent / ces talents.
- Décrivez une situation ou un contexte dans lequel vous utilisez ce talent.
- Dans ces situations, que ressentez-vous ?
- Quelles descriptions sur la carte de talent reconnaissiez-vous ? Quelles descriptions ne vous parlent pas ?
- Quels sont les points sur lesquels vous n'êtes pas d'accord ou qui ne s'appliquent pas ?
- Quelles autres idées ou perspectives cette carte vous apporte-t-elle ?

ALTERNATIVES

En fonction du temps disponible, vous pouvez approfondir la réflexion sur la carte de talent choisie en invitant les jeunes à écrire leurs réponses.

- Quand avez-vous montré ce talent ? Expliquez la situation et votre (ré)action.
- Avez-vous déjà reçu des remarques à ce sujet de la part de quelqu'un·e d'autre ? Que vous ont-elles dit ? Comment cela vous a-t-il fait ressentir ?
- Quels aspects de la description sur la carte reconnaissiez-vous ? Quels aspects sont différents pour vous (c'est-à-dire que vous ne reconnaissiez pas ce qui est écrit sur la carte) ?
- Pouvez-vous donner des exemples de situations où vous ne pouvez pas du tout utiliser ou montrer votre talent ? Comment votre environnement et les personnes autour de vous impactent-ils·elles votre talent ?
- Que pensez-vous des conseils ? Reconnaissez-vous ces défis ? Avez-vous mis en pratique les conseils ? Si oui, que s'est-il passé, qu'est-ce qui était différent ?

DÉBRIEFING

Réflexion individuelle

- Comment vous êtes-vous senti·e en expliquant cela ?
- Comment les autres ont réagi à votre talent ?
- Cette façon de ‘se présenter’ fonctionne-t-elle bien ? Cela vous donne-t-il confiance ?
- Quelles émotions ressentez-vous après la réception ?
- Avez-vous lu ou appris quelque chose qui vous rend heureux·se ?

Réflexion en groupe

- Avez-vous appris quelque chose de nouveau sur l’autre personne ?
- Comment se sent-on lorsqu’on se regarde avec ces “ lunettes ” ?
- Avez-vous appris quelque chose qui pourrait améliorer la façon dont vous travaillez ensemble ? à l’avenir ?

Réflexion sur notre environnement

Comment avez-vous trouvé la lecture de l’explication d’un ‘bon environnement pour vous’ ? Pouvez-vous donner des exemples de talents qui sont très utiles dans le travail scolaire (ou d’autres contextes sérieux) et d’autres qui pourraient en réalité y être un fardeau ? Par exemple : Être un·e mordu·e d’activité physique peut vous aider dans le sport, mais peut être ennuyeux en classe. Être un·e penseur·euse perpétuel·le peut être utile quand vous avez le temps – mais peut être pénible lorsque vous devez prendre des décisions rapides en groupe.

Expliquez que chaque talent a ses avantages et ses défis, et qu’il est bon de chercher un environnement qui soutient le talent et minimise les défis.

CONSEILS POUR L’ANIMATEUR·RICE

Certains mots sur les cartes de talents sont abstraits. Il peut être utile de faire l’outil « 3.1 Découverte des cartes de talent » avant celui-ci, mais ce n’est pas nécessaire.

Nous suggérons que chacun·e parle à au moins 2 autres personnes ; il vous appartient en tant qu’animateur·trice de décider combien de temps cet exercice doit durer.

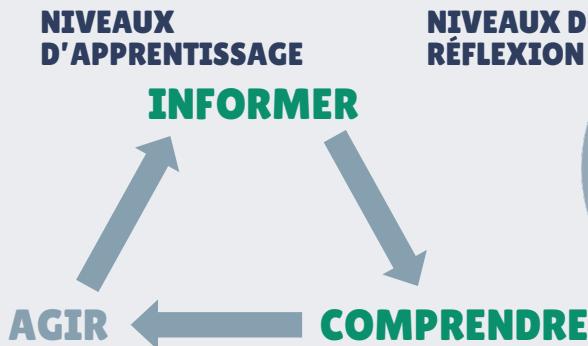
Déplacez-vous et écoutez, montrez aux jeunes comment écouter activement et comment poser des questions qui font réfléchir l’autre personne et la poussent à s’exprimer.

Si besoin, rappelez aux jeunes de changer de partenaire après quelques minutes.

Bon à savoir : il est normal que les gens ne voient pas leurs propres talents comme des talents. Ils·elles les utilisent au quotidien, mais souvent ils·elles ne voient pas à quoi ressemblerait leur vie sans ces talents ou comment les autres agissent différemment. Les conversations peuvent révéler de nouveaux aperçus et même de nouveaux talents !



3 RÉCEPTION DES TALENTS



DURÉE

- 50 minutes

RESSOURCES

- Cartes de talents de Luk Dewulf (voir p. 42)
- À imprimer (1 par binôme) :
 - 3.4.1 Questions d'interview
 - 3.4.2 Tous les talents

MÉTHODE UTILISÉE

- Entretien

OBJECTIFS

- Les jeunes peuvent relier les mots de Talents à leur propre personnalité et les expliquer aux autres.
- Les jeunes peuvent identifier les talents chez les autres.
- Les jeunes peuvent donner et recevoir des compliments.
- Les jeunes comprennent que chaque personne a un ensemble différent de talents qu'elle utilise dans diverses activités où elle excelle.

4 ENTRETIEN SUR LES TALENTS

LES JEUNES S'INTERROGENT MUTUELLEMENT SUR UN SOUVENIR HEUREUX ET IDENTIFIENT LES TALENTS QUI SONT CACHÉS DANS L'HISTOIRE OU QUI Y SONT LIÉS.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans ses rencontres
- Collaborer par une participation active
- Dialoguer
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Cette activité fonctionnera mieux si les jeunes sont déjà familiarisés avec les cartes de talents que nous utilisons. Pensez à utiliser d'abord l'outil 3.1 "Découverte des cartes de talents".

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : FAIRE ET RECEVOIR UN COMPLIMENT

Disposez les cartes de talents sur la table. Placez-vous en cercle autour de la table. Invitez les jeunes à trouver un talent qui, selon eux·elles, correspond à la personne à leur droite et à le lui partager. Prenez le temps d'expliquer pourquoi.

Expliquez que beaucoup de personnes trouvent difficile de recevoir des compliments sans en donner ou répondre quelque chose en retour. Mettez les jeunes au défi d'accepter le compliment avec grâce et de simplement dire merci.

Si A B C D E se trouvent l'un à côté de l'autre, A explique d'abord son choix à B et C à D. Lorsque cela est fait, les jeunes se retournent pour échanger avec leur autre voisin. (B explique donc à C et D à E et «X» à A).

2ÈME PARTIE : ENTRETIEN AVEC LES TALENTS

Il est important que chaque jeune sélectionne un souvenir très précis où il s'est senti heureux et où le temps a passé rapidement. Non pas «Je suis toujours heureux·euse quand je vais à la plage avec mes amis», mais «Cette fois où nous étions à la plage avec les personnes X, Y et Z, et où nous chantions cette chanson et avons décidé de nous rendre sur le site...». Chacun·e prend d'abord 5 minutes pour réfléchir à une activité.

Nous suggérons d'utiliser environ 20 minutes par histoire. Une personne commence à parler, l'autre pose les questions (voir annexe 3.4.1).

- Pourquoi avez-vous été si heureux·euse pendant cette activité ?
- Comment cela s'est-il passé exactement ? Que s'est-il passé ?
- Qui était impliqué ?
- Qui en a eu l'idée ?
- Qu'est-ce qui l'a rendu si spécial ou si différent ?
- Où était-ce ? Pouvez-vous décrire le cadre ?

Donnez à chaque paire une liste complète des mots de talent (voir annexe 3.4.2), afin que l'enquêteur·rice puisse rechercher un mot correspondant à l'histoire pendant l'entretien.

Invitez les enquêteur·rice·s à se mettre dans la peau d'un détective privé : continuez à poser des questions supplémentaires pour bien comprendre l'histoire et le rôle de votre partenaire dans celle-ci. Lorsque vous faites le lien entre l'histoire et une carte de talent, demandez à votre partenaire s'il la reconnaît.

Expliquez pourquoi nous faisons cela : Il arrive souvent que les gens ne considèrent pas leurs propres talents comme des talents. Ils les utilisent tous les jours. Ils·elles ne voient pas à quoi ressemblerait leur vie sans ces talents ou comment les autres agissent différemment.

DÉBRIEFING

Les questions que vous pouvez poser :

- Comment s'est déroulé cet exercice ?
- Comment s'est déroulée la réception des suggestions de talents ?
- Qu'avez-vous pensé ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- Comment pouvez-vous utiliser ces nouvelles informations dans votre vie quotidienne ?
- Reconnaissez-vous ce talent dans d'autres souvenirs heureux ?
- Comment s'est déroulée la recherche de questions dans l'histoire de votre partenaire ?
- Était-ce compliqué ?
- Que s'est-il passé si vous avez trouvé un talent

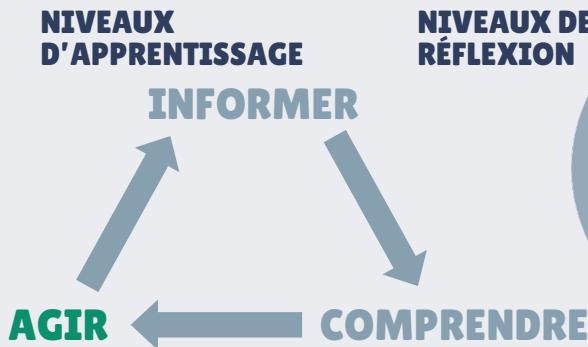
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Il est important que les jeunes choisissent un souvenir très précis ! Si un duo est bloqué, invitez l'orateur·rice à choisir un autre souvenir.

Conseil : certaines cartes de talents plus vagues sont très utiles dans cet exercice, car elles sont plus faciles à relier à une histoire, par exemple :

- Jouisseur·euse du présent
- Instigateur·trice
- Briseur·euse de limi-tes
- Pilier de groupe





DURÉE

- 40 minutes

RESSOURCES

- Les cartes des talents 3.4.2 Tous les talents (à imprimer, 1 par groupe)
- Des post-its et des stylos (1 par personne)
- Par groupe :
 - 20 bâtons de spaghetti
 - 1 mètre de ruban adhésif
 - 1 mètre de ficelle
 - 1 paire de ciseaux
 - 1 guimauve
 - 1 outil de mesure
- Un chronomètre
- (Optionnel : musique)

MÉTHODE UTILISÉE

- Travail en groupes

OBJECTIFS

- Les jeunes peuvent réfléchir sur la manière dont ils-elles ont utilisé leurs talents dans une expérience active.
- Les jeunes réalisent que chaque talent a ses avantages et ses défis, et qu'il est important de rechercher un environnement qui soutient les avantages et minimise les défis.
- Les jeunes sont capables d'identifier les talents chez les autres.

5 DÉFI DU MARSHMALLOW

LES JEUNES CONSTRUISENT LA PLUS HAUTE TOUR POSSIBLE EN SPAGHETTIS AVEC UN MARSHMALLOW AU SOMMET. AVANT, PENDANT ET APRÈS CE DÉFI, IL-ELLES RÉFLÉCHISSENT À LEURS PROPRES TALENTS ET À CEUX DES AUTRES.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans les rencontres
- Collaborer à travers une participation active
- Dialoguer

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

Action et engagement

- Approche orientée vers les solutions
- Conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système
- Capacités d'innovation / créativité
- Leadership / rôle modèle / inspiration

CONNAISSANCES PRÉALABLES NÉCESSAIRES

Cet exercice, basé sur l'expérience, a pour but de mettre en pratique les nouvelles connaissances sur les talents. Pour le réaliser, les jeunes doivent être familiarisé·e·s avec les Cartes des Talents et avoir identifié leurs principaux talents avant de commencer (voir outils 3.4 « Réception des talents » et 3.5 « Entretien sur les talents »).

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Placez les Cartes des Talents sur la table.

Expliquez qu'en 5 minutes, vous allez présenter un défi célèbre à l'international, à réaliser en petits groupes. Le premier objectif est de gagner le défi.

Mais il y a un deuxième objectif : réfléchir à ses propres talents et à ceux des autres pendant l'activité.

Demandez aux jeunes d'écrire trois de leurs talents sur un post-it, sans les montrer aux autres.

Définissez la taille des groupes en fonction du nombre total de participant·e·s. Nous suggérons un minimum de 3 personnes par groupe et un maximum de 5.

1ÈRE PARTIE : CHOISIR LE OU LA CAPITAINE

Les groupes seront formés en fonction des talents. L'animateur·rice choisit les capitaines, qui choisissent leurs équipes. Autorisez les capitaines à sélectionner leur équipe en fonction des talents disponibles.

Pour choisir les capitaines, demandez qui a écrit les talents suivants :

- Entraîneur·euse
- Instigateur·trice
- Architecte de talents
- Donneur·euse de chances
- Briseur·euse de limites

2ÈME PARTIE : EXPLIQUER LE DÉFI

- Le but est de construire la structure le plus haut possible avec un marshmallow au sommet.
- Chaque groupe recevra le matériel suivant : 20 bâtons de spaghetti, 1 mètre de ruban adhésif, 1 mètre de ficelle, 1 paire de ciseaux, 1 marshmallow. Vous êtes libre de n'utiliser que ce dont vous avez besoin. Le ruban adhésif, et les spaghetti peuvent être coupés en morceaux.
- Le sommet de votre structure doit être la guimauve, en un seul morceau. (Le fait de le manger ou de l'altérer entraînera la disqualification de l'équipe.)

- Vous disposerez de 12 minutes. (Le défi officiel est de 18 minutes, mais vous êtes un groupe fort, vous pouvez le faire plus rapidement !)
- Lorsque le temps est écoulé, la structure doit être autonome. Pas de suspension de la soutenir, de la pencher ou de l'appuyer !
- Mesurez la distance entre le plateau de la table et le sommet du marshmallow.

3ÈME PARTIE : FORMER LES GROUPES

Les capitaines se retournent, reçoivent la liste des talents et choisissent leur équipe en fonction des talents disponibles. Un talent peut être répété par plusieurs jeunes.

Une fois les équipes formées, donnez aux capitaines 3 minutes pour discuter des talents dans leurs équipes : pourquoi ils·elles ont choisi ces talents, comment ils seront utiles, comment l'équipe va travailler ensemble.

Lancez le chronomètre et démarrez le défi. Encouragez les participant·e·s avec de la musique si possible.

Observez les équipes pendant l'activité et soulignez les talents que vous remarquez en action. Indiquez le temps restant aux équipes : à 8, 10 et 11 :30 minutes. Comptez à rebours à partir de 20 secondes à la fin. Toutes les mains doivent être en l'air maintenant et les équipes doivent s'éloigner de leur structure.

4ÈME PARTIE : FIXER LE DÉFI

Une fois les groupes formés, accordez 3 minutes aux capitaines pour discuter des talents de leur équipe : pourquoi ont-ils choisi ces talents, en quoi pensent-ils qu'ils seront utiles, comment envisagent-ils le travail d'équipe, ont-ils une idée de la répartition des rôles, etc. Lancez le chronomètre. Vous pouvez mettre un peu de musique en fond sonore. Circulez dans la salle pour observer ce qui se passe (ce sera utile lors

du débriefing). Si vous le pouvez, nommez les talents que vous observez ou ceux dont vous pensez qu'ils ont le plus besoin (par exemple : «« Dénicheur·euse de fautes / Geyser d'idées », ou : « Où sont les Manuel·le créa-tif·ve / Féru de beauté dans cette équipe ? »). Rappelez aux groupes les temps impartis à 8, 10 et 11h30 minutes et comptez à rebours de 20 secondes à 0. Toutes les mains doivent maintenant être en l'air et toutes les équipes doivent s'éloigner de leur structure.

ALTERNATIVES

Le défi officiel dure 18 minutes, mais nous avons proposé 12 minutes pour économiser du temps. Après la première expérience, les équipes auront beaucoup appris. Il peut être intéressant de proposer un deuxième défi, avec 3 critères d'évaluation :

- La hauteur de la structure
- La stabilité de la structure (peut-elle résister à un coup, peut-elle supporter un poids).
- L'esthétique visuelle de la structure

Cet exercice fonctionne aussi avec d'autres défis de construction, comme la construction d'un pont en papier.

DÉBRIEFING

- Comment s'est déroulé cet exercice ?

Invitez chaque groupe à expliquer brièvement ce qu'il s'est passé.

Invitez chacun à partager ses pensées ou ses sentiments en un mot. Demandez aux jeunes d'indiquer sur une échelle de 0 à 5 dans quelle mesure ils ont utilisé leurs talents pendant l'exercice. 0 = main au niveau des hanches = je n'ai pas du tout utilisé mon talent, 5 = main au-dessus de la tête = si nous avons réussi, c'est grâce à mon talent !

- Demandez à chacun·e de réfléchir à une idée ou un commentaire d'un·e membre de l'équipe qu'ils·elles auraient aimé écouter. Partagez ces réflexions au sein de l'équipe.

5 DÉFI DU MARSHMALLOW

- Demandez aux groupes de réfléchir sur les talents des capitaines d'équipe. Qu'ont-ils·elles fait ? Cela a-t-il fonctionné ? Qu'auraient-ils ou elles pu faire de plus ou de moins pour obtenir un meilleur résultat ?
- Demandez à chaque groupe quels sont les 5 talents les plus utiles pour ce défi. Qui possède ces talents ? A-t-il été possible de les utiliser ou les circonstances ont-elles rendu la tâche difficile (par exemple la pression du temps, la dynamique de groupe, ...) ? Prenez le temps de partager brièvement les conclusions avec le grand groupe.
- Partagez vos propres observations.

Pour conclure, donnez quelques informations sur les résultats internationaux du défi. Apparemment, les tout-petits et les jeunes enfants obtiennent de meilleurs résultats que les étudiant·e·s en commerce et les PDG. Probablement parce qu'ils·elles construisent de manière plus intuitive, qu'ils procèdent par essais et erreurs plutôt que par théorie (ils·elles découvrent ainsi que le marshmallow est en fait assez lourd avant la fin du temps imparti).

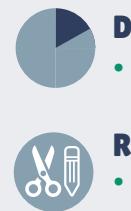
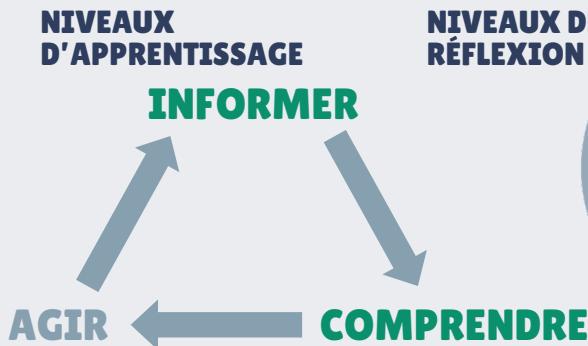
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Souvenez-vous ou écrivez les différences que vous observez entre les groupes.

Souvent, il y a des groupes qui commencent très tard (par exemple, lorsqu'ils·elles ont dans leur équipe un·e « penseur·euse perpétuel·le » ou un·e « remâcheur·euse ») et des groupes qui finissent tôt et se demandent s'ils doivent arrêter de toucher ou continuer (cela arrive souvent avec un·e « briseur·euse de limites » ou un « geyser d'idées » dans le groupe, mais ils·elles risquent de tout casser et de finir avec rien). C'est très bien, cela montre les différences que nous voulons qu'ils·elles expérimentent.

Résistez au besoin de donner des conseils ou du matériel supplémentaire... Il s'agit d'un apprentissage basé sur l'expérience, et une expérience frustrante est aussi intéressante à apprendre qu'une réussite !

Pour en savoir plus, regardez ce TEDTalk sur le défi du marshmallow : https://www.youtube.com/watch?v=HO_yKBitO8M



DURÉE
• 10 minutes



RESSOURCES
• Cartes de talent Luc Dewulf (voir p42)
• 3.6.1 Catégories de talents, à projeter ou imprimer
• 3.6.2 Catégories titres, à imprimer

MÉTHODE UTILISÉE
• Discussion plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes comprennent ce que signifie le terme « talent ».
- Les jeunes découvrent les talents présents au sein de leur groupe.
- Les jeunes apprennent pourquoi leur binôme peut parfois réagir différemment en fonction de ses talents face à certaines situations.
- Le·la mentor·e identifie les talents présents dans son groupe et comprend comment il·elle pourrait adapter ses réactions envers les jeunes en fonction de leurs talents.

6 TALENT DANS LE GROUPE

CHAQUE PERSONNE A DES TALENTS. UN GROUPE EST COMPOSÉ DE DIFFÉRENTES PERSONNES AYANT DES TALENTS VARIES. EN TANT QUE MEMBRE DU GROUPE ET ANIMATEUR·TRICE, IL EST INTERESSANT DE CONNAITRE LES TALENTS QUI COMPOSENT VOTRE GROUPE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gestion de la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par la participation active
- Dialogue
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Réflexion sur sa propre position dans le système

Agir

- Prise de conscience de son rôle et de sa responsabilité dans le système

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Les jeunes sont déjà initiés à la “ vision inclusive “ des talents et connaissent un ou plusieurs de leurs talents.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Les jeunes doivent avoir leurs talents listés ou tenir une ou plusieurs cartes de talents.

Expliquez qu'il existe cinq catégories de talents, regroupant certaines des 39 compétences :

- 1 D'où me vient ma motivation ?
- 2 Comment j'interagis avec les autres et l'environnement ?
- 3 Comment j'amène les autres à agir ?
- 4 Comment j'organise et je crée ?
- 5 Comment j'acquiers des connaissances et résous des problèmes ?

OUTILS SUR LES TALENTS 56

Affichez les 5 catégories en les mettant au sol ou en les accrochant au mur. Pour déterminer quels talents sont présents dans le groupe, les jeunes sont invité·e·s à classer leurs talents dans les différentes catégories. Ils·elles peuvent soit placer leur carte de talent dans l'une des catégories, soit se positionner près de l'une des catégories. Ils·elles peuvent vérifier la réponse via la feuille de synthèse.

DÉBRIEFING

Ensuite, l'animateur·trice pose quelques questions aux jeunes :

- Qu'avez-vous appris ?
- Qu'est-ce qui ressort ?
- Vous attendiez-vous à avoir plus de talents dans une catégorie ? Pourquoi ?
- Quelles catégories de talents sont " fortes " dans ce groupe ? Comment le remarquez-vous dans le groupe ?
- Vous attendiez-vous à avoir moins de talents dans une catégorie ? Pourquoi ?
- Quelles catégories de talents sont moins présentes dans ce groupe ? Comment le remarquez-vous dans le groupe ?
- Pensez-vous qu'il est intéressant de connaître les talents dans un groupe ? Pourquoi ?
- Dans ces catégorisations, vous reconnaissiez-vous ?
- Comment connaître ces catégories vous aide-t-il à collaborer avec

les autres ?

- Vous regardez-vous différemment ou regardez-vous les autres différemment ?
- Pouvez-vous appliquer ce que vous avez appris dans votre vie personnelle (avec la famille, les amis, etc.) ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Maintenant que vous connaissez les talents de vos jeunes, ainsi que l'aperçu général des talents dans votre groupe, vous pouvez mieux comprendre les dynamiques. Vous pouvez créer un contexte dans lequel les talents peuvent briller.

Par exemple : avez-vous un groupe silencieux ? Cela ne signifie pas nécessairement qu'ils ne sont pas intéressés. Cela peut aussi signifier que ce groupe préfère se concentrer sur l'acquisition de connaissances et la résolution de problèmes, plutôt que sur l'interaction sociale. Maintenant que vous le savez, vous pouvez anticiper et adapter votre approche en proposant davantage de cas spécifiques sur lesquels les jeunes peuvent réfléchir.

Connaître les talents de votre groupe peut être intéressant pour créer des groupes pour un projet spécifique. Vous pouvez essayer de composer des groupes afin d'optimiser la compatibilité des talents.

D'OU ME VIENT MA MOTIVATION ?

Champion·ne du oui
Dénicheur·euse de faute
Petite abeille
Roc
Afficheur·euse de résultats
Instigateur·trice
Fana de nouveauté
Briseur·euse de limites

COMMENT J'ORGANISE ET JE CREE ?

Planificateur·rice
Persévérand·e
Mordu·e d'activité physique
Geyser d'idées
Penseur·euse visuel·le
Féru de beauté
Jouisseur·euse du présent

COMMENT J'ACQUIERS DES CONNAISSANCES ET JE RESOUS DES PROBLEMES ?

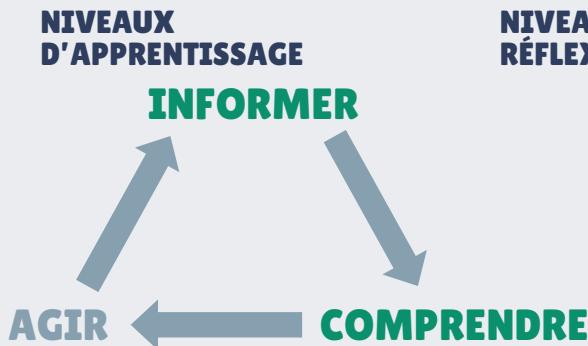
Décideur·euse prudent·e
Eponge intellectuelle
Penseur·euse perpétuel·le
Demèleur·euse
Préhistorien·ne
Remâcheur·euse
Futurologue.

COMMENT J'INTERAGIS AVEC LES AUTRES ET L'ENVIRONNEMENT ?

Détecteur·rice d'humeur
Personne de confiance
Donneur·euse de chances
Orfèvre de mots
Auxiliaire de l'ombre
Ami·e sûr·e

COMMENT J'AMENE LES AUTRES A AGIR ?

Brillant·e quand je veux
Moteur de croissance
Entraîneur·euse
Bâtisseur·euse de ponts
Architecte de talents
Optimiste impénitent·e
Fédérateur·rice



DURÉE

- 20 minutes



RESSOURCES

- Les Cartes de talents de Luk Dewulf (voir p42)

MÉTHODE UTILISÉE

- Travail en binômes ou en petits groupes

OBJECTIFS

- Les jeunes prennent conscience de l'importance d'utiliser leurs talents dans d'autres contextes personnels.
- Les jeunes réfléchissent à la manière dont leurs talents peuvent être utilisés pour réaliser des droits dans d'autres contextes.

7 TALENT DANS UN AUTRE CONTEXTE

L'OUTIL AIDE LES JEUNES À RÉFLÉCHIR À L'UTILISATION DE LEURS TALENTS DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES.

COMPÉTENCES

Pensée critique

- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Approche orientée vers les solutions
- Volonté de transformer (par sentiment d'indignation)
- Conscient de son propre rôle / responsabilité dans le système
- Capacités d'innovation / créativité
- Visualisez un avenir positif

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES :

Assurez-vous que les jeunes connaissent les cartes de talents et qu'ils ont déjà identifié certains de leurs propres talents.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : ÉCHAUFFEMENT

Distribuez les cartes de talents et demandez aux jeunes de noter trois à cinq talents auxquels ils·elles s'identifient. Demandez-leur de réfléchir au contexte dans lequel ils·elles utilisent facilement ce talent (par exemple : école, famille, amis, club sportif ou de loisirs,...).

Par exemple : Être un·e « Mordu·e d'activité physique » peut vous aider dans le sport, mais peut être ennuyeux en classe. Être un·e « Pensseur·euse perpétuel·le » est utile lorsque vous avez du temps, mais peut être ennuyeux lorsque vous devez prendre des décisions rapides avec un groupe.

Avec cet outil, nous voulons challenger les jeunes à utiliser leurs talents dans d'autres contextes également.

2ÈME PARTIE : SITUATION FICTIVE

Présentez quelques situations et demandez aux jeunes de réfléchir à la manière dont leurs talents pourraient être utiles (individuellement ou par deux).

Demandez : «Comment l'utilisation de votre (vos) talent(s) pourrait-elle vous aider à résoudre (partiellement) cette situation ? Comment l'utilisation de votre talent pourrait-elle vous aider à vous sentir plus fort ?

Exemples de situations :

- Chercher un job étudiant
- Chercher un stage
- Organiser un voyage
- Résoudre un conflit avec ses parents
- Déterminer son choix d'études
- ...

Par exemple, si vous avez le talent « Pilier de groupe », vous pouvez l'utiliser pour discuter du défi avec d'autres personnes autour de vous et trouver une solution ensemble.

3ÈME PARTIE : SITUATION RÉELLE

Demandez aux jeunes de se mettre par deux et de partager leurs talents. Ensuite, demandez aux jeunes de réfléchir à un conflit ou à une situation difficile qu'ils ont vécu récemment. La personne A explique d'abord sa situation à la personne B. La personne B aide à vérifier si les talents de la personne A peuvent être utiles dans cette situation. Ensuite, inversez les rôles : la personne B explique sa situation et la personne A aide à trouver des solutions basées sur les talents de la personne B.

ALTERNATIVES

Après cette session, vous pouvez demander aux jeunes de tenir compte de leurs talents la prochaine fois qu'ils seront confrontés à une situation difficile.

Lors d'une session ultérieure, vous pourrez discuter des talents qu'ils elles ont utilisés et de la manière dont ils ont contribué à la solution.

Pour pousser plus loin la réflexion des jeunes, vous pouvez également leur demander de réfléchir à l'utilisation de leurs talents pour contribuer ou créer un impact au niveau de la communauté ou de la société.

Demandez aux jeunes de réfléchir à la manière dont ils pourraient utiliser leurs talents pour apporter un changement positif dans l'une de ces situations :

- Créer une campagne de plaidoyer pour plus de verdure dans votre ville, , adressée à la fois au conseil municipal et à la population.
- Construire une école dans un village isolé où il n'y en a pas encore.
- Mettre en lumière la situation des enfants réfugié·e·s détenus dans des centres de détention (y compris leurs conditions de vie difficiles, le manque d'éducation et l'exposition à la violence) dans l'agenda politique actuel du gouvernement.
- Sensibiliser un groupe cible spécifique à une situation de conflit dans le monde.
- Organiser le soin des chien·ne·s errant·e·s en Grèce.
- Sauver les tortues de mer de la pollution plastique...
- Nettoyer la plage à...
- ...

Les jeunes peuvent travailler en groupes de 3 ou 4 et discuter de leurs talents. Qu'ont-ils à offrir et en quoi sont-ils similaires ou complémentaires ?

DÉBRIEFING

Cette réflexion pourrait permettre aux jeunes de faire face aux défis de manière plus consciente, et de s'appuyer sur leurs forces et leurs talents pour trouver des solutions, tout en faisant preuve de résilience

Questions que vous pouvez poser :

- Comment vous sentez-vous ?
- Comment appréciez-vous vos talents après cet exercice ?
- Pensez-vous qu'être plus conscient·e de vos talents vous aidera à les utiliser plus consciemment à l'avenir ?
- Comment pensez-vous vos talents par rapport aux les talents des autres ?
- Pourriez-vous utiliser vos talents pour défendre vos droits et ceux des autres ? De quelle manière ? Pourriez-vous donner un exemple ?

4

OUTILS RELATIFS AUX DROITS



INTRODUCTION

OUTILS RELATIFS AUX DROITS

Depuis que la Convention relative aux droits de l'enfant a été signée et ratifiée par presque tous les pays du monde, les enfants et les jeunes devraient bénéficier de droits spécifiques qui impactent tous les aspects de leur vie : politique (par exemple, le droit à la liberté d'expression), économique (par exemple, le droit à la protection contre l'exploitation), social (par exemple, le droit à l'éducation), culturel (par exemple, le droit au repos et aux loisirs), et civil (par exemple, le droit à la nationalité).

D'un point de vue axé sur les droits, les personnes ayant des responsabilités jouent un rôle crucial dans la sauvegarde des droits. Toutefois, il est également essentiel que les enfants et les jeunes, en tant que détenteur·rice·s de droits, soient conscient·e·s de leurs propres droits et de ceux des autres. Cette prise de conscience leur permet d'être mieux armé·e·s pour réaliser, protéger et revendiquer leurs droits.

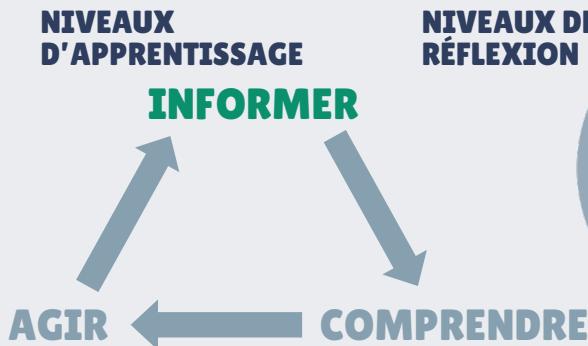
La Convention relative aux droits de l'enfant contient 54 droits. Pour faciliter la tâche des jeunes et leur permettre de s'engager dans ces droits, les outils suivants utiliseront un cadre simplifié de 9 catégories englobant tous les droits : identité - famille - éducation de qualité - vie privée - culture et loisirs - environnement sain - sécurité et protection - non-discrimination - participation.

Pour un aperçu complet et des informations de fond sur la Convention relative aux droits de l'enfant, nous vous renvoyons au site web de l'UNICEF : <https://www.unicef.org/fr/convention-droits-enfant/convention-droits-version-enfants>

Le texte officiel de la Déclaration universelle des droits humains peut être consulté ici : <https://www.amnesty.org/fr/documents/act30/010/1997/fr/>

Une version simplifiée est disponible via ce lien : <https://www.amnesty.be/amnesty/anexes/30articles>





DURÉE

- 20 minutes

MATÉRIEL

- 4.1.1 Photo ONU, (à projeter ou à imprimer)
- 4.1.2 Les 9 catégories, (à imprimer)
- 4.1.3 Les articles de la CIDE, (à projeter ou à imprimer)
- 4.1.4 Informations générales

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en binômes ou en petits groupes
- Discussion en plénière

OBJECTIFS :

OBJECTIFS

- Les jeunes connaissent les articles de la CIDE, ainsi que la date et les personnes impliquées dans sa rédaction.
- Les jeunes savent qui a signé la convention et qui ne l'a pas fait.
- Les jeunes peuvent réfléchir aux différentes catégories de la convention et à ce qu'elles signifient pour leur réalité.

1 LA CONVENTION DE L'ONU ET LES 9 CATÉGORIES

CET OUTIL CONTIENT DES INFORMATIONS DE BASE SUR L'ONU ET LA CONVENTION INTERNATIONALE DES DROITS DE L'ENFANT. LES JEUNES DÉCOUVRENT LES 54 ARTICLES DE CETTE CONVENTION DE MANIÈRE INTERACTIVE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer par une participation active.

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1RE PARTIE : QU'EST-CE QUE LA " CONVENTION DES NATIONS UNIES RELATIVE AUX DROITS DE L'ENFANT " ?

Montrez l'image (annexe 4.1.1) : demandez si quelqu'un·e sait ce qui se passe et s'il·elle reconnaît le logo.

Les Nations Unies ont été fondées en 1945. C'est le seul endroit sur Terre où toutes les nations du monde peuvent se rassembler, discuter des problèmes communs et trouver des solutions partagées qui profitent à toute l'humanité. (Source : <https://www.un.org/fr/about-us>)

Le nombre de membres de l'ONU est passé de 51 États membres originaires en 1945 à 193 États membres aujourd'hui.



La convention des Nations unies

Alors que la Seconde Guerre mondiale touchait à sa fin en 1945, les nations étaient dévastées et le monde aspirait à la paix. Des représentant·e·s de 50 pays se sont réunis à la Conférence des Nations Unies sur l'Organisation internationale à San Francisco, en Californie, du 25 avril au 26 juin 1945.

Au cours des deux mois suivants, ils ont rédigé et signé la Charte des Nations unies. Cela a créé une nouvelle organisation internationale, les Nations unies. On espérait que l'ONU empêcherait une autre guerre mondiale comme celle qu'ils venaient de vivre.

Quatre mois après la fin de la Conférence de San Francisco, les Nations unies ont officiellement vu le jour le 24 octobre 1945, lorsque sa Charte a été ratifiée par la Chine, la France, l'Union soviétique, le Royaume-Uni, les États-Unis et par la majorité des autres signataires. (Source : <https://www.un.org/fr/about-us/history-of-the-un>).

Après avoir élaboré la Déclaration universelle des droits de l'homme (DUDH) le 10 décembre 1948, l'ONU a élaboré la Convention Internationale des droits de l'enfant (CIDE). Il a été reconnu que les enfants et les jeunes ont des besoins spéciaux pour les aider à survivre et à développer pleinement leur potentiel. Ils ont également droit à une protection spéciale en raison de leur vulnérabilité à l'exploitation et aux abus.

- Sur les 58 membres de l'ONU à l'époque, 48 ont voté en faveur, aucun contre, huit se sont abstenus et deux n'ont pas voté.
- CNUDE : 20 novembre 1989
- Plus de pays ont ratifié la Convention que tout autre traité sur les droits humains dans l'histoire – 196 pays sont devenus États parties à la Convention en octobre 2015. Seul les États-Unis d'Amérique n'ont pas ratifié la Convention. En signant la Convention, les États-Unis ont signalé leur intention de ratifier, mais ne l'ont pas encore fait.

2ÈME PARTIE : APPRENDRE À CONNAÎTRE SES DROITS

Préparation:

- Imprimez les articles (7 à 40 – annexe 4.1.3) sur de petites cartes. Répartissez-les dans la salle.
- Imprimez les images des 9 catégories sur A4 (annexe 4.1.2). Répartissez-les sur 9 tables.

Activité:

- Demandez aux jeunes de se déplacer et de trier les articles dans les catégories des 9 tables.
- Lorsque tous les articles sont triés, demandez aux participant·e·s de s'asseoir dans une catégorie.
- Passez en revue chaque catégorie et demandez aux jeunes ce qu'ils·elles en pensent. Donnez-leur les bonnes informations s'ils ont oublié quelque chose (voir l'annexe 4.1.4 pour plus d'informations sur chaque droit).
- Lorsque toutes les catégories ont été abordées, demandez aux jeunes de vérifier les articles qui se trouvent sur leur table. S'ils·elles pensent qu'un article appartient à une catégorie différente, demandez-leur de le placer dans cette catégorie.

1 LA CONVENTION DE L'ONU ET LES 9 CATÉGORIES

DÉBRIEFING

3 RÉFLEXIONS SUR CETTE CONVENTION

Questions que vous pouvez poser :

- Est-ce que chaque droit s'inscrit strictement dans une seule catégorie ?
- Y a-t-il des droits qui vous surprennent ?
- Quels droits ne sont pas toujours respectés dans votre pays selon les jeunes ? Demandez aux jeunes de donner un exemple.
- Y a-t-il des jeunes pour qui certains droits sont plus difficiles à obtenir ? (par exemple, les jeunes vivant dans la pauvreté, les jeunes en situation de handicap, les membres de la communauté queer, les jeunes issus de l'immigration, ...)

Pour aller plus loin : L'animateur-trice peut inciter le groupe à une réflexion critique et discussion sur l'ONU et ses conventions.

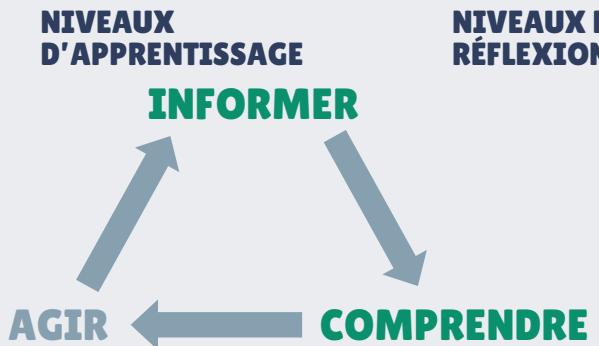
- Pensez-vous que l'ONU a réussi à atteindre son objectif de paix dans le monde et à accorder un statut de protection spécial à tous-tes les enfants ?

La réalité est que les droits de nombreux-se-s enfants ne sont pas respectés pour diverses raisons, telles que les conflits, la guerre, les conséquences des changements climatiques, etc. Cela ne signifie pas que la convention n'a pas de valeur. De nombreux-ses jeunes et adultes sont en position de provoquer un changement et de défendre les droits de tous-tes les enfants et adultes. Un cadre de droits est important pour tenir les autres responsables.

CONSEILS POUR LE-L'ANIMATEUR-RICE

- Posez des questions ouvertes.
- L'introduction doit être brève et il faut prévoir suffisamment de temps pour le débriefing.





DURÉE
• 30 minutes

MÉTHODE UTILISÉE
• Discussion plénière.



MATÉRIEL

- 4.2.1 Liste de déclarations
- 4.2.2 Powerpoint de Déclarations (<https://www.lianescoopera-tion.org/boite-a-outils/>)

OBJECTIFS

- Les jeunes peuvent exprimer leur accord ou désaccord avec des arguments solides.
- Les jeunes comprennent mieux ce que les différents droits peuvent signifier pour eux-mêmes et pour les autres.
- Les jeunes apprennent à se forger une opinion et à la revoir lorsque de nouvelles informations apparaissent.

2 DÉBAT MOUVANT

DANS CET OUTIL, LES JEUNES SE VOIENT PRÉSENTER DES DÉCLARATIONS CONCERNANT LEURS DROITS. ILS-ELLES ESSAIENT DE SE FORGER UNE OPINION SUR UN CONTINUUM ET DE REMETTRE EN QUESTION LES POSITIONS DES AUTRES DANS LE RESPECT.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Dialoguer
- Défendre son opinion
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres
- Réflexion personnelle
- Connaissance de soi
- Vision de soi
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Aperçu d'autres contextes et cadres de référence

BESOINS EN MATIÈRE DE CONNAISSANCES PRÉALABLES

Nous suggérons d'utiliser cet outil après avoir présenté aux jeunes la Convention des Nations unies sur les droits de l'enfant (par exemple avec l'outil 4.1. La Convention des Nations Unies et les 9 catégories), mais il peut également être utilisé séparément. Dans ce cas, il peut être intéressant de se référer brièvement à la convention et aux droits connectés aux 9 catégories (voir les informations de fond dans l'annexe 4.1.4) avant ou après l'exercice.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : PRÉSENTER AU GROUPE UNE DÉCLARATION

L'animateur lit une déclaration. Les jeunes peuvent indiquer s'ils sont d'accord ou non en prenant position dans la salle.

Vous trouverez une liste de déclarations à l'annexe 4.2.1. Il peut être utile de projeter ou d'imprimer les déclarations afin que le groupe puisse les examiner à son propre rythme (annexe 4.2.2 PowerPoint).

OUTILS RELATIFS AUX DROITS 66

Les jeunes se répartissent dans l'espace, un côté étant « D'ACCORD » et l'autre « PAS D'ACCORD ». Ils·elles peuvent également se placer quelque part entre ces deux extrêmes, puisqu'il s'agit d'un continuum. Mentionnez, ils·elles pourront ensuite partager avec le groupe pour quoi ils·elles se sont positionné·e·s à cet endroit.

Exemples de déclarations :

Éducation de qualité :

- « Je crois que l'école m'apporte les connaissances et compétences nécessaires pour me préparer à l'avenir. »

Identité :

- « Dans notre société, chacun peut être soi-même. »
- « La façon dont je m'exprime est différente selon le contexte. »

Non-Discrimination :

- « Dans mon pays, tous·tes les jeunes ont les mêmes opportunités, peu importe leur origine. »

Culture et loisirs :

- « Mon environnement m'offre des opportunités de participer à des activités sportives, culturelles et de loisirs. »

Participation :

- « Dans ma famille, mon opinion est très prise en compte. »

Sécurité et protection :

- « Je n'hésite pas à rentrer chez moi à pied, à vélo ou en voiture, seul, à toute heure du jour et de la nuit. »

Un environnement sain :

- « Les grandes entreprises doivent changer leurs habitudes, pas moi. »

Vie privée :

- « Cela ne m'embêterait pas si mes parents avaient un accès complet à mon téléphone et passaient une heure par jour à vérifier ce que je fais. Je n'ai rien à cacher. »

2ÈRE PARTIE : DEBAT MOUVANT

Une fois que les jeunes ont pris leur position, posez des questions supplémentaires pour comprendre comment ils·elles en sont arrivé·e·s à cette position. Questions que vous pouvez poser :

- Pourquoi êtes-vous convaincu·e·s de cette opinion ?
- Qu'est-ce qui vous a amené·e à cette opinion ?
- Pensez-vous que tout le monde pense de cette manière ?
- Que penseraient les autres de votre opinion ?
- En avez-vous fait l'expérience vous-même ?
- Quels changements sont nécessaires (dans la société/l'école...) pour vous faire changer d'avis ?
- Comment modifiez-vous la déclaration pour pouvoir être d'accord ?
- ...

Conseil : Demandez au groupe si quelqu'un·e souhaite changer sa position après avoir entendu les arguments de ses pairs.

DÉBRIEFING

Après la discussion, réfléchissez avec les jeunes sur l'exercice en posant ces questions :

- Avez-vous aimé l'exercice ? Pourquoi (pas) ?
- En général, vous attendiez-vous aux réponses du groupe ?
- Cet exercice vous a-t-il montré ou appris de nouvelles choses sur vos propres opinions et celles des autres ?
- Comment êtes-vous parvenu·e à vos opinions ?
- Où vous êtes-vous renseigné sur un sujet ?
- Qui ou quoi influence vos opinions ?
- Avez-vous parfois changé d'opinion en raison de la position ou de l'opinion d'une personne ?
- Quelles émotions ressentez-vous lorsque vous devez prendre position ?
- Comment vivez-vous le fait d'être seul·e ou d'avoir une opinion différente de celle de la majorité ?

- Quelle est votre impression lorsque votre opinion est partagée par un grand nombre d'autres personnes ?
- ...

CONSEILS POUR LE·L'ANIMATEUR·RICE

Dans cet outil, il est important que les jeunes s'écoutent mutuellement. Consultez les outils 2.2. cadre de confiance, espace d'encouragement ; 2.3 Écoute active et 2.4 Gestes pour gérer la conversation ou utilisez les conseils et accords simples ci-dessous. Cela permet d'aborder différentes perspectives au sein du groupe.

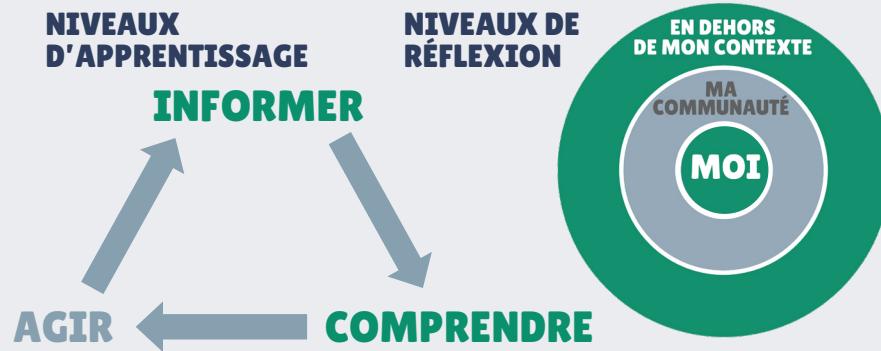
- Ne vous interrompez pas l'un l'autre,
- Utilisez le message en "je" (Je pense, je crois, je ressens) afin qu'il soit clair que vous exprimez une opinion et non une vérité absolue.
- Donnez des exemples pour étayer vos arguments. Dites : "Je pense que... parce que..."
- Soyez honnête.
- Essayez d'être ouvert·e d'esprit envers les opinions de chacun·e.
- Faites attention à votre langage corporel et à votre ton de voix.

En tant qu'animateur·rice, veillez à ce que chacun·e ait la possibilité de partager ses idées et soit incité·e à le faire. Limitez le nombre d'arguments pour ou contre chaque affirmation et passez à la suivante, afin de ne pas perdre la dynamique de déplacement.

Prendre position seul·e, à l'écart du groupe, peut s'avérer difficile et n'est généralement possible que dans un environnement de confiance. Tenez compte de cela lorsque vous formulez vos questions et n'hésitez pas à féliciter les jeunes pour leur courage.

Vous pouvez utiliser cet outil avec l'ensemble du groupe, mais vous pouvez également décider de discuter des affirmations par deux, puis demander aux petits groupes de faire un retour en plénière.





DURÉE
• 90 minutes

MATÉRIEL

- 4.3.1 Quiz
- 4.3.2 Besoins/Droits, à imprimer et à découper + pour projeter (ou imprimer)
- 4.3.3 Respecter-protéger-réaliser, à projeter ou imprimer
- 4.3.4 Images, à projeter ou imprimer
- 4.3.5 Quiz sur les liens, PowerPoint
- 4.3.6 Lier le texte de la vision
- 4.3.7 Lier une vidéo

MÉTHODES UTILISÉES

- Présentation
- Quiz
- Déclarations
- Vidéo

OBJECTIFS

- Les jeunes perçoivent le développement durable comme un moyen de garantir la réalisation des droits humains, y compris ceux des enfants.
- Les jeunes distinguent bien une approche axée sur les besoins, centrée sur la charité, d'une approche fondée sur les droits.
- Les jeunes comprennent qui est responsable du respect, de la protection et de la réalisation des droits.
- Les jeunes prennent conscience de leur statut de détenteur·rice·s de droits et des relations de pouvoir souvent inégalées entre les porteur·euse·s de devoirs et détenteur·rice·s de droits.
- Les jeunes prennent conscience de leurs responsabilités en tant que détenteur·rice·s de droits.

3 APPROCHE BASEE SUR LES DROITS

CET OUTIL EXPLIQUE LA VISION DU DÉVELOPPEMENT DURABLE COMME LA RÉALISATION DES DROITS (HUMAINS ET DE CEUX DES ENFANTS) ET LES PERSONNES CHARGÉES DE LES PROTÉGER.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Pensée systémique
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Compréhension des autres contextes et cadres de référence

Pensée critique

- Conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système

BESOINS DE CONNAISSANCES PRÉALABLES

Nous suggérons d'utiliser cet outil après avoir présenté aux jeunes la Convention des Nations unies sur les droits de l'enfant (outil 4.1 La Convention des Nations unies et les 9 catégories) ou après une autre introduction aux droits humains, mais cela n'est pas strictement nécessaire.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : QUIZ

Introduisez le sujet à l'aide d'un quiz (annexe 4.3.1) sur l'état des droits d'enfants et des jeunes dans le monde (illustrant les injustices entre les contextes et les différents groupes).

- En plénière, demandez aux participant·e·s de choisir une réponse et invitez certain·e·s d'entre eux·elles à expliquer leur choix.
- Échangez sur la bonne réponse et ce qu'elle nous révèle du point de vue des droits humains ou des droits des enfants.

2ÈME PARTIE : INTRODUCTION AUX APPROCHES FONDÉES SUR LES BESOINS ET LES DROITS

Expliquez qu'il est possible de répondre aux besoins des personnes de différentes manières, notamment par une approche basée sur les besoins (œuvre de charité) et une approche basée sur les droits. Réalisez l'exercice suivant pour comprendre la différence.

- Distribuez les papiers découpés avec les éléments des deux approches et discutez de leur appartenance à l'une ou l'autre (annexe 4.3.2).
- Présentez la « vue d'ensemble correcte » et ajoutez des informations si nécessaire.
- Expliquez plus en profondeur l'approche basée sur les droits en utilisant les éléments suivants :

Nous sommes convaincu·e·s que le développement de toute société repose sur le respect et la réalisation des droits. Cette conviction s'appuie sur le cadre normatif des traités internationaux relatifs aux droits humains et aux droits des enfants, ainsi que sur leurs proto-

coles additionnels. Quand les droits sont respectés, chaque individu·e peut atteindre son plein potentiel et s'épanouir au sein de la collectivité. Le développement ne peut se faire que si les enfants et les jeunes peuvent exercer leurs droits.

Les inégalités et les diverses formes d'injustice dans le monde, telles que le manque d'accès à l'éducation, à la nourriture ou les conditions de vie insalubres, sont donc le résultat de droits humains et de droits des enfants non réalisés, violés ou bafoués.

- Discutez de la question de savoir qui est responsables du respect, de la protection et de la réalisation des droits des enfants et des droits humains. Commencez par expliquer ce que signifient « respecter, protéger et réaliser » dans ce contexte :
 - **Respect** – Respecter – ne pas limiter les droits d'un groupe spécifique ou ne pas interférer de manière inutile.
 - **Protéger** – agir activement lorsque les droits d'un·e individu·e ou d'un groupe sont menacés de violation.
 - **Réaliser** – prendre des mesures pour que les personnes puissent exercer leurs droits.
- Demandez aux participant·e·s de donner un exemple pour chacun de ces éléments. Montrez l'exemple ci-dessous (annexe 4.3.3) ou élaborez-le ensemble.

3 APPROCHE BASEE SUR LES DROITS

ASPECT DU DROIT	OBLIGATION DE RESPECTER	OBLIGATION DE PROTÉGER	OBLIGATION DE RÉALISER
Accessibilité à l'alimentation	Maintenir l'accès actuel aux denrées alimentaires.	Empêcher que d'autres personnes ne portent atteinte à ce droit (par exemple, des promoteur·ices qui prennent des terres agricoles).	Mettre en place des programmes pour assurer un meilleur accès à la nourriture.
Le contenu nutritionnel des aliments ?	Maintenir les niveaux nutritionnels existants.	Protéger la pureté de la qualité nutritionnelle des aliments contre la contamination (par exemple, par l'utilisation d'engrais toxiques).	Prendre des mesures pour améliorer l'apport nutritionnel et la qualité nutritionnelle des aliments.
Accès à l'éducation	S'abstenir de prendre des mesures qui limitent l'accès à l'éducation.	Empêcher les tiers, tels que les entreprises ou les individus, d'enlever l'accès à l'éducation (par exemple, en adoptant des lois interdisant le travail des enfants afin que ceux·celles-ci ne soient pas obligé·e·s de travailler au lieu d'aller à l'école).	Prendre des mesures proactives pour garantir que l'éducation soit accessible et disponible pour tous·tes les enfants (par exemple, construire des écoles, former des enseignant·e·s, ...).
Possibilité pour les enfants de participer	Respecter les lois qui permettent déjà la participation des enfants.	Empêcher d'autres institutions de violer les lois existantes en n'impliquant pas les enfants ou en ne prenant pas en compte leurs opinions.	Créer davantage d'opportunités pour que les jeunes puissent exprimer leurs opinions, tant dans leur vie privée que dans différents domaines politiques.

- Expliquez : Les droits humains concernent le développement des êtres humains, en particulier la manière dont ils·elles sont capables de réaliser leur plein potentiel en relation avec d'autres êtres humains. De plus, les cadres relatifs aux droits humains et aux droits des enfants définissent également les responsabilités des « États-nations et gouvernements » envers les individus faisant partie de leur État/pays.
- Expliquez que lorsqu'on parle de droits, il y a toujours deux parties impliquées, les porteur·euse·s de devoirs et les détenteur·rice·s de droits. Demandez au groupe si quelqu'un·e peut expliquer ce que cela signifie.
- Montrez la figure ci-dessous (annexe 4.3.4) et expliquez.



- Les **Porteur·euse·s de devoirs** ont l'obligation ou la responsabilité de respecter, protéger, promouvoir et mettre en œuvre les droits humains et ceux des enfants. Ils·elles sont principalement, mais pas exclusivement, des représentant·e·s du gouvernement. On peut également penser aux parents, enseignant·e·s, travailleur·euse·s de jeunesse et, en général, à toute personne devant respecter les droits des autres êtres humains.
- Les **détenteur·rice·s de droits** sont celles et ceux qui doivent connaître leurs droits et qui sont capables de les revendiquer et de les réaliser.
- Demandez aux jeunes s'ils·elles pensent être des détenteur·rice·s de droits ou des porteur·euse·s de devoirs ?

- Explorez avec les jeunes la relation entre les détenteur·rice·s de droits et les porteur·euse·s de devoirs, et demandez-leur de donner quelques exemples (par exemple : animateur·trice vs participant·e, ministre vs citoyen·ne, employeur·euse vs employé·e, directeur·trice d'école ou enseignant·e vs étudiant·e, entreprise belge basée au Congo vs gouvernement congolais ou peuple congolais).
 - Quelques questions que l'animateur·trice peut poser :
 - Peut-on considérer cela comme des relations de pouvoir ?
 - À quel point ces relations de pouvoir sont-elles égales ?
 - Comment les jeunes ressentent-ils·elles cette relation entre les détenteur·rice·s de droits et les porteur·euse·s de devoirs dans la réalité ? Cela peut être relié à la situation des enfants et des jeunes abordée au début (quiz).
- Expliquez que chaque être humain est un·e détenteur·rice de droits. Les participant·e·s sont aussi des détenteur·rice·s de droits. Chaque être humain a aussi des devoirs (pour plus d'informations à ce sujet, nous vous renvoyons à l'outil 4.4 « Les jeunes en tant que détenteur·rice·s de droits »).
- Demandez aux participant·e·s si quelqu'un·e peut donner un exemple lié à eux·elles-mêmes ou à d'autres, tiré de leur quotidien, où :
 - Ils·elles réalisent leurs droit (ou ceux des autres)
 - Ils·elles revendiquent ou défendent leurs droits (ou ceux des autres).
- Demandez qui défend activement leurs droits (ou ceux des autres) et de quelle manière.
- Réfléchissez ensemble aux raisons pour lesquelles il est important de revendiquer et de défendre ses droits, et de quelles manières cela peut être fait en tant qu'individu.
- De quoi avez-vous besoin pour y parvenir ?

La session peut être clôturée par la projection d'une vidéo sur l'approche fondée sur les droits, voir quelques suggestions ci-dessous.

ALTERNATIVE

Pour la séquence après le quiz : l'animateur·trice peut utiliser la vidéo suivante (télécharger annexe 4.3.7 : https://approchedroits-rechtenbenadering.be/?page_id=1391) sur ce qu'est une approche fondée sur les droits dans le contexte de la solidarité internationale (coopération au développement).

Vous pouvez utiliser ces questions pour réfléchir avec les jeunes au contenu de la vidéo :

1. Aviez-vous déjà entendu parler de la coopération au développement ? Qu'est-ce que cela signifie pour vous ?
2. Que recouvre la coopération au développement selon la Commission européenne, à la lumière de cette vidéo ?
3. Que sont précisément les « lunettes des droits humains » ?
4. Qui sont précisément les détenteur·rice·s de droits et les porteur·euse·s de devoirs ? Quelle est la relation entre eux·elles ?
5. Vous considérez-vous comme un·e détenteur·rice de droits ou un·e porteur·euse de devoirs ?
6. Comment décririez-vous un·e « acteur·rice de changement » ?
7. Pourriez-vous également être un·e « acteur·rice de changement » ?
8. Connaissez-vous des « acteur·rice·s de changement » (via les médias, ...) ?
9. Pourquoi est-il important d'identifier les causes structurelles des problèmes ? Pensez-vous que cela soit facile ? Quels obstacles existe-t-il ?

La vidéo est liée au texte de la Vision sur l'Approche Fondée sur les Droits (annexe 4.3.6).

Voici d'autres vidéos intéressantes pour introduire les Droits Humains et l'Approche Fondée sur les Droits. Vous pouvez préparer des questions spécifiques pour discuter de leur contenu.

- Danish institute for Human Rights:
<https://www.youtube.com/watch?v=DchjpjHOoaE>
- Amnesty Switzerland <https://www.youtube.com/watch?v=ew993Wdc0zo>
- Pacific Community <https://www.youtube.com/watch?v=tVPvzyTROLQ>

DÉBRIEFING

Discutez de (certaines de) ces questions :

- Comment vous sentez-vous maintenant ?
- Qu'avez-vous appris ?
- Êtiez-vous déjà conscient·e d'une approche basée sur les besoins versus une approche fondée sur les droits ?
- En pensant à des exemples de solidarité internationale, de quelle approche étiez-vous le·la plus conscient·e ?
- Quelle approche, fondée sur les besoins ou les droits, est la plus facile à mettre en œuvre ?
- Quels obstacles pourraient empêcher l'utilisation d'une approche fondée sur les droits ?
- Que partageriez-vous avec d'autres à propos de cette session ?

CONSEILS POUR LE·L'ANIMATEUR·RICE

Rendez la session aussi interactive que possible : encouragez les jeunes à partager ce qu'ils·elles savent déjà et à donner des exemples issus de leur propre réalité.

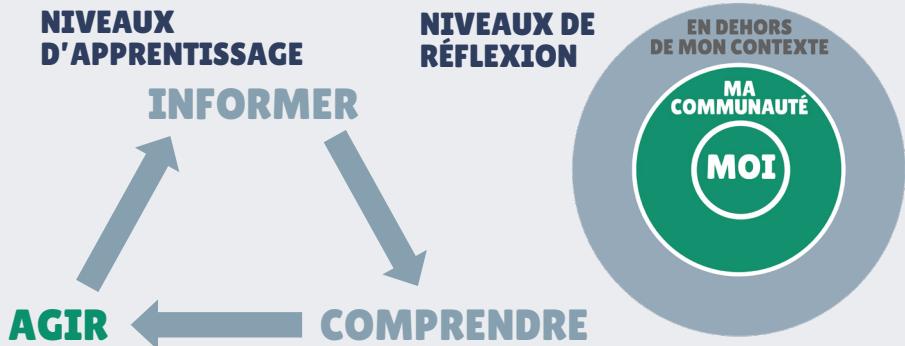
SOURCES

- Tableau comparant l'approche fondée sur les besoins (charité) et l'approche fondée sur les droits : <https://advocacy.knowledgesouk.org/>
- Tableau respect, protéger et réaliser : <https://advocacy.knowledgesouk.org/right-holders-and-duty-bearers/>

AUTRES SOURCES D'INFORMATION

Plus d'infos sur la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme :

- Le texte officiel avec tous les articles : <https://www.ohchr.org/en/human-rights/universal-declaration/translations/english>
- Une version simplifiée : <https://www.amnestyusa.org/wp-content/uploads/2017/11/Simplified-UDHR.pdf>
- Nations Unies - Droits Humains : <https://www.un.org/en/global-issues/human-rights>



DURÉE

- 60 minutes



MATÉRIEL

- Feuilles de papier
- 4.4.1 Feuille de travail, à imprimer
- 4.1.3 Les articles de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant

MÉTHODES UTILISÉES

- Travailler en binômes ou en petits groupes
- Discussion en plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes comprennent que les droits humains et les droits des enfants sont liés à des responsabilités (celles du gouvernement, de l'État et d'autres institutions, ainsi que leurs propres responsabilités morales).
- Les jeunes comprennent comment ils-elles peuvent contribuer à la réalisation et à la protection des droits humains.

4 LES JEUNES EN TANT QUE DÉTENTEUR·RICE·S DE DROITS

À TRAVERS CET OUTIL, LES JEUNES RÉFLÉCHIRONT ET IDENTIFIERONT DIFFÉRENTES RESPONSABILITÉS POUR PROTÉGER LES DROITS (HUMAINS ET DES ENFANTS), Y COMPRIS LEUR PROPRE RESPONSABILITÉ PERSONNELLE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gestion des conflits
- Affirmer son opinion

Pensée critique

- Pensée systémique
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Conscience de son rôle et de sa responsabilité dans le système

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : RÉFLEXION SUR LES DROITS

- Divisez le groupe en binômes
- Distribuez à chaque binôme une feuille de papier vierge
- Chaque binôme doit discuter et noter :
 - Trois droits importants qu'ils-elles pensent devoir avoir à la maison
 - Trois droits importants qu'ils-elles pensent devoir avoir à l'école (Exemples : droit de ne pas être surchargé·e de devoirs, droit de s'asseoir sur l'herbe à l'école, droit d'avoir de l'argent de poche, droit de choisir ses propres loisirs ou vêtements, droit de s'habiller comme on le souhaite, droit de manifester, etc.)
- Une fois cette tâche terminée, distribuez les documents suivants à chaque binôme :
 - Les articles des droits de l'enfant (annexe 4.1.3)
 - La fiche de travail sur les jeunes en tant que titulaires de droits (annexe 4.4.1)

2ÈME PARTIE : DROITS ET RESPONSABILITÉS

- En binômes, les participant·e·s lisent les différents droits de l'enfant et discutent lesquels correspondent le mieux aux six droits qu'ils·elles ont écrits. Une fois décidé·e·s, ils·elles inscrivent les droits correspondants (de la liste des droits de l'enfant) dans la colonne de gauche du tableau de la fiche de travail « droits et responsabilités ». Demandez si des clarifications sont nécessaires sur les différents droits qu'ils·elles ont listés.
- À expliquer une fois la première colonne complétée : Avoir des droits signifie également avoir des responsabilités. Par exemple, même si nous avons la liberté d'expression, nous ne devrions pas propager de mensonges / fausses rumeurs ni nuire à la réputation de quelqu'un·e. Cela montre que nos droits ont des limites. L'équilibre entre les droits d'une personne et ses responsabilités de respecter les droits des autres implique que l'exercice de nos droits doit se faire dans le respect de certaines limites.
- Il existe de nombreuses situations où les droits et les responsabilités de différentes personnes entrent en conflit ; par exemple, en classe, le droit à l'éducation peut entrer en conflit avec le droit aux loisirs, lorsque certain·e·s élèves sont désireux·ses d'apprendre alors que d'autres préfèrent simplement s'amuser. De plus, les écoles ont la responsabilité d'enseigner et d'éduquer les élèves, tout en veillant à ce que le droit des enseignant·e·s à des conditions de travail décentes soit respecté.
- **Optionnel** : Les participant·e·s peuvent échanger leur liste avec un autre binôme. Cela leur permettra de réfléchir à différents droits et situations.

3ÈME PARTIE : LES RESPONSABILITÉS AUX DIFFÉRENTS NIVEAUX

- L'animateur·rice doit expliquer que les responsabilités peuvent se situer à différents niveaux, tant au niveau individuel qu'au niveau des autorités, et qu'ils·elles réaliseront un exercice à ce sujet. Chaque binôme discutera des exemples de deux niveaux de responsabilité correspondant à chaque droit listé par l'autre binôme (voir exemple ci-dessous).

- Premier niveau : responsabilités que les individus ont pour s'assurer que les autres puissent jouir du droit (deuxième colonne)
- Deuxième niveau : responsabilité (si elle existe) des autorités pour garantir ce droit (troisième colonne)

En plénière, chaque binôme peut donner un exemple d'un droit et des responsabilités correspondantes.

DROIT HUMAIN DE L'ENFANT	RESPONSABILITÉ INDIVIDUELLE DE VEILLER A CE QUE LES AUTRES PUISSENT JOUIR DE LEUR DROIT	RESPONSABILITÉ DES AUTORITÉS (GOUVERNEMENT, ÉCOLE, ETC.) POUR GARANTIR LE DROIT
Liberté d'expression	Devoir d'écouter et de prendre en compte des points de vue qui peuvent être différents des siens.	Créer un environnement où des points de vue différents peuvent être exprimés en toute sécurité et avec respect.
Droit à l'éducation	Ne pas perturber l'environnement de la classe.	Les écoles ont la responsabilité de fournir une éducation de qualité qui répond à certaines normes et prépare les élèves à leur avenir.
Droit à la vie privée	Ne pas fouiller dans le journal intime de quelqu'un·e.	Ne pas consulter le journal intime d'un·e élève lors d'une fouille des affaires personnelles en cas de vol.

4ÈME PARTIE : LES DROITS POSITIFS ET NÉGATIFS

Cette étape permettra aux jeunes d'approfondir leur compréhension des droits et des responsabilités, mais demandera un peu de temps.

Explication : les droits des enfants et des êtres humains peuvent être divisés en droits positifs et négatifs.

- Droits négatifs : des droits qui interdisent ou empêchent quelque chose de désagréable (comme l'interdiction de la torture). Les individus ne doivent pas effectuer des actions spécifiques.
- Droits positifs : des droits qui demandent explicitement à une personne de faire quelque chose ou d'obtenir quelque chose (comme le droit à l'alimentation : chacun·e a le droit de recevoir une nourriture adéquate). Les individus et les autorités doivent effectuer certaines actions pour garantir ces droits.

La plupart des droits des enfants et des êtres humains ont un aspect négatif et positif. Par exemple :

(-) Le droit de ne pas être torturé·e signifie que les autorités ne doivent pas maltraiter les personnes détenues.

Mais aussi :

(+) Les autorités doivent donner des instructions claires à leur personnel à ce sujet.

Les participant·es doivent maintenant choisir 3 droits de leur liste des droits de l'enfant et trouver des exemples de :

1. Action positive (+) ou négative (-) dans leur vie pour illustrer leur propre responsabilité morale.
2. Action positive (+) ou négative (-) de l'école ou des autorités locales/nationales.

Il est acceptable que les participant·es ne trouvent pas d'exemples pour chaque catégorie.

DROIT DES ENFANTS ET DES ÊTRES HUMAINS (À LA MAISON, À L'ÉCOLE)	RESPONSABILITÉ (MORALE) DE L'INDIVIDU	RESPONSABILITÉ DE L'ÉCOLE, ENSEIGNANT·E, PARENT, ANIMATEUR·RICE DE JEUNESSE, ETC.
Le droit à la vie privée	<p>(+) Être attentif·ve à ce que tu partages en ligne. Par exemple, si tu veux envoyer une photo suggestive à quelqu'un·e, assure-toi que tu ne peux pas être identifié·e.</p> <p>(-) Ne pas fouiller dans le journal intime de quelqu'un·e sans y être invité·e.</p>	<p>(+) (école) Veiller à ce que les dossiers scolaires des élèves ne puissent pas être consultés par des visiteur·ses.</p> <p>(+) (État) Mettre en place des lois protégeant la vie privée des individu·e·s.</p> <p>(-) (école) Ne pas fouiller dans les affaires personnelles de quelqu'un·e si ce n'est pas strictement nécessaire.</p>
Le droit d'être protégé·e contre les violences et mauvais traitements (physiques et mentaux)	<p>(+) Intervenir face à un·e harceleur·se ou signaler l'intimidation à un·e surveillant·e lorsque tu vois quelqu'un·e se faire harceler.</p> <p>(-) T'abstenir de harceler ou maltraiter les autres.</p>	<p>(+) (école) Mettre en place des politiques claires sur la violence physique et verbale dans les relations enseignant·e-élève et élève-élève.</p> <p>(+) (État) Adopter des lois qui protègent adéquatement les victimes en prévoyant des sanctions sévères en cas de violation.</p> <p>(-) (école/État) Ne pas nuire aux enfants à travers leur fonctionnement.</p>

DÉBRIEFING

Discutez des questions suivantes :

- Qu'avez-vous appris ?
- Comment ressentez-vous votre propre responsabilité ?
- Êtiez-vous déjà conscient·e de cette responsabilité ?
- Agiriez-vous différemment à présent ?
- Pensez-vous pouvoir, en tant qu'individu, influencer la responsabilité d'une autorité ? De quelle manière ?

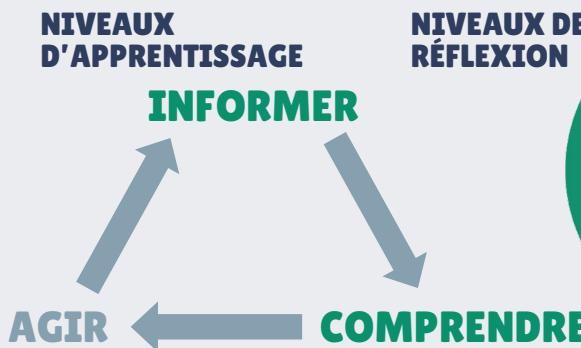
CONSEILS POUR LE·L'ANIMATEUR·TRICE

La réflexion sur les droits positifs et négatifs peut être complexe. Assurez-vous que les jeunes comprennent à travers des exemples concrets et issus de leur quotidien.

SOURCES

Inspiré par : <https://www.living-democracy.com/>

Ce site web est une ressource éducative très riche qui vise à promouvoir la démocratie et les droits humains. Cet outil s'inspire d'une ressource sur les droits et responsabilités.



DURÉE

- 30 minutes

MATÉRIEL

- 4.5.1 Cas, à imprimer 3 fois et à découper
- 4.5.2 Cas avec contexte
- 4.1.3 Les articles de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant

MÉTHODES UTILISÉES

- Travailler en binômes ou en petits groupes
- Discussion en plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes comprennent les droits des enfants et des personnes.
- Les jeunes comprennent les violations des droits.
- Les jeunes sont conscient·e·s que différents facteurs jouent un rôle dans les situations de violations des droits.

5 LES DROITS DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES

LES ATTEINTES ET VIOLATIONS DES DROITS DES ENFANTS ET DES PERSONNES SE PRODUISENT QUOTIDIENNEMENT, PARTOUT DANS LE MONDE. EN EXAMINANT DES CAS RÉELS, LES PARTICIPANT·E·S OBTIENNENT UNE IMAGE PLUS CLAIRE ET PLUS PRÉCISE DE CE QUE SONT LES DROITS DES ENFANTS ET DE LA MANIÈRE DONT ILS·ELLES PEUVENT SE MANIFESTER DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Dialoguer
- Affirmer son opinion
- Prise de parole en public

Pensée critique

- Se forger sa propre opinion
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Nous suggérons d'utiliser cet outil après avoir présenté aux jeunes la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant (outil 4.1. La Convention des Nations Unies et les 9 catégories). Ils·elles ont besoin de cette connaissance pour lier les cas aux droits des enfants.

DESCRIPTION DU PROCESSUS (ÉTAPES À SUIVRE)

1ÈRE PARTIE : RELIER LES CAS AUX DROITS

Diviser les participant·e·s en binôme (ou en petits groupes). Chaque binôme reçoit une liste avec différents cas. Imprimer les 19 cas de l'annexe 4.5.1 au moins deux fois et les découper. Distribuer les cas aux binômes, de sorte que chaque cas soit discuté par au moins 2 binômes.

- X a 14 ans. Il y a peu, ses parents ont décidé de divorcer. Il·elle vit désormais en permanence avec sa mère et n'a pas vu son père depuis 2 ans. Sa mère ne veut pas qu'il·elle ait de contact avec son père.

- Les enfants d'un village isolé n'ont pas la possibilité d'aller à l'école primaire, car il n'y a pas d'établissement scolaire à une distance raisonnable.
- La maman de X a accès à tous les réseaux sociaux de X ; elle vérifie chaque jour s'il·elle ne reçoit pas de messages textes suspects ou s'il·elle ne fait rien de mal.
- Si O fait quelque chose de mal, il·elle reçoit une punition physique.
- Depuis la mort de leurs parents, Q et ses sœurs vivent dans la rue.
- À l'école Y, les étudiant·e·s ne sont pas consulté·e·s lorsqu'il s'agit de décider des règles scolaires.
- En raison d'une guerre faisant rage dans son pays, X (8 ans) a été retiré·e de l'école et suit maintenant une formation militaire.

Donner à chaque groupe une copie de la convention des droits de l'enfant.

Invitez les jeunes à échanger sur leurs cas et à déterminer si certains de leurs droits sont enfreints.

2ÈME PARTIE : DISCUSSION DES CAS

Discuter des différents cas et des réponses en plénière.

Si des binômes ont les mêmes cas mais des réponses différentes, utiliser les questions suivantes pour guider la discussion :

- Comment êtes-vous parvenu à votre opinion ?
- Avez-vous entendu quelque chose de la part de l'autre groupe qui pourrait vous amener à vous faire changer d'avis ?
- Quoi et pourquoi ?

Vous pouvez trouver des réponses suggérées dans l'annexe 4.5.2. Il n'y a pas nécessairement une seule bonne réponse, l'échange est plus important que de trouver « la bonne réponse ».

3ÈME PARTIE

Ensuite, les binômes peuvent discuter d'un des cas et de ce qui pourrait être fait pour améliorer la situation et qui devrait être impliqué·e, en examinant également les responsabilités (voir également l'outil 4.4 Les jeunes en tant que détenteur·rice·s de droits).

DÉBRIEFING

Ensemble ou en binômes : réfléchir aux points suivants :

- Quel est le cas qui t'a le plus frappé ? Explique pourquoi.
- Comment te sentirais-tu si cela t'arrivait à toi ou à quelqu'un·e de ton entourage ?
- Penses-tu que cela pourrait t'arriver ? Explique ta réponse.
- Comment réagirais-tu ?
- Comment espères-tu que les autres pourraient réagir (pour t'aider) ?
- Qui a un rôle à jouer pour s'assurer que cela ne se produise pas ?

ALTERNATIVES

Dans la partie 1, donnez à chaque paire les 9 catégories (avec titre, voir annexe 6.2.2) et invitez les participant·e·s à lier le cas à une catégorie au lieu d'un article spécifique.

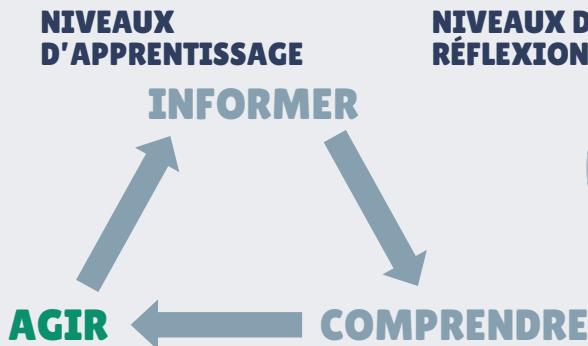
CONSEILS POUR LE·L'ANIMATEUR·RICE

- Les cas peuvent être adaptés au contexte de votre organisation, de votre pays ou du parcours des jeunes.
- Il est important de surveiller attentivement les réactions des jeunes face aux différents cas.

AUTRES SOURCES D'INFORMATION

<https://www.living-democracy.com/>

Ce site web est une ressource éducative très riche visant à promouvoir la démocratie et les droits humains. Cet outil s'inspire d'une ressource sur les violations des droits.



DURÉE

- 60 minutes



MATÉRIEL

- 4.6.1 Classer les défis, à imprimer 1 par personne
- 4.6.2 Formulaire de vote, à imprimer et découper 1 par personne
- 4.6.3 Travail de groupe, à imprimer 1 par groupe

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en petits groupes
- Discussion en plénière
- Processus de décision démocratique

OBJECTIFS

- Les jeunes sont conscient·e·s de leurs droits.
- Les jeunes peuvent établir un lien entre le texte et leur propre réalité.
- Les jeunes peuvent choisir des priorités dans leur contexte et exprimer leur opinion.
- Les jeunes pratiquent la prise de décision inclusive.
- Les jeunes vivent une expérience de prise de décision démocratique.

6 PRIORISER, PRÉSENTER, VOTER

DANS CET OUTIL, LES JEUNES RÉFLÉCHISSENT À LA CONVENTION RELATIVE AUX DROITS DE L'ENFANT EN LIEN AVEC LEUR PROPRE ENVIRONNEMENT. LES JEUNES PRATIQUENT UN PROCESSUS DE PRISE DE DÉCISION DÉMOCRATIQUE ET UN PROCESSUS DE VOTE.

COMPÉTENCES

- Compétences relationnelles**
- Gérer la diversité dans vos rencontres
 - Collaborer par la participation active
 - Prise de décision démocratique
 - Prise de parole en public

Pensée critique

- Former sa propre opinion

Agir

- Volonté de changement
- Visualiser un avenir positif
- Être un modèle de leadership

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Assurez-vous que les jeunes connaissent les droits des enfants et ce que les 9 catégories impliquent. (Vous pouvez utiliser l'outil 4.1 « La Convention de l'ONU et les 9 catégories »).

DESCRIPTION DU PROCESSUS (ÉTAPES À SUIVRE)

1ÈRE PARTIE : ÉTABLIR DES PRIORITÉS : CLASSEMENT INDIVIDUEL ET RÉFLEXION

Distribuez les formulaires de classement (voir l'annexe 4.6.1).

Invitez les jeunes à réfléchir individuellement sur les différentes catégories et à les classer de 1. « Je vois beaucoup de défis concernant ce droit dans mon environnement direct » (quartier, école, organisation, ...) à 9. « Je ne vois presque aucun défi concernant ce droit dans mon environnement direct ».

OUTILS RELATIFS AUX DROITS 80

Écrivez vos arguments pour les positions 1, 2 et 3. Quelle est la raison pour laquelle vous avez placé ce droit à cette position ? Pourquoi pensez-vous que cela est important et urgent ?

A savoir : Expliquez que la convention souligne que tous les droits des enfants sont égaux, inaliénables et indivisibles. Ce dernier point signifie que tous les droits doivent être reconnus et respectés dans leur intégralité, car ils se complètent et se renforcent mutuellement. Respecter ou faire appliquer certains droits au détriment d'autres nuirait à l'intégrité des droits et au bien-être de l'enfant.

Cela signifie que nous ne pouvons pas choisir le « droit le plus important ». Dans cet exercice, nous allons prioriser certains droits que nous considérons comme plus urgents ou plus difficiles dans notre environnement direct – mais ils sont également tous importants.

2ÈME PARTIE : ÉTABLIR DES PRIORITÉS : CLASSEMENT ET RÉFLEXION EN GROUPE

Dans l'étape suivante, les jeunes forment des groupes de 3 à 5 personnes, selon la taille du groupe. L'objectif de cette étape est de parvenir à une priorité collective par groupe.

Nous avons l'habitude de résoudre ce genre de choix de manière arithmétique : quels droits obtiennent le plus de votes. Invitez les jeunes à partager leur classement avec leur groupe et à dresser un aperçu dans le tableau de l'annexe 4.6.3.

Ensuite, invitez chacun·e à partager ses arguments avec le groupe. Les autres membres doivent écouter sans interrompre. Quelqu'un·e souhaite-t-il·elle modifier sa priorité ou son vote après avoir entendu les arguments des autres ? Invitez les groupes à voter à nouveau (en utilisant le tableau de l'étape 2 de l'annexe 4.6.3).

Rendez visite aux groupes pour savoir comment se déroule le processus et motivez-les si nécessaire.

Prenez quelques minutes pour lister les arguments en faveur du droit le plus populaire.

Invitez également chaque membre du groupe à réagir brièvement : que pensez-vous de ce choix ? Donnez à chacun·e l'opportunité de partager des arguments contre le choix. Défiez les jeunes d'expliquer pourquoi ils·elles pensent qu'il s'agit d'un problème, quelles pourraient en être les conséquences et de suggérer des solutions.

Encouragez le groupe à considérer les préoccupations et objections comme des contributions précieuses. Elles apportent des informations supplémentaires, des perspectives et des points de vue qui enrichissent le processus décisionnel du groupe et aident à atteindre l'objectif commun d'améliorer les droits des enfants dans leur environnement immédiat.

Discutez des préoccupations, des suggestions et des objections, ainsi que des nouvelles propositions, et voyez si vous pouvez les intégrer dans les arguments pour votre numéro 1. Incitez les jeunes à essayer d'atteindre une décision par « consentement » : c'est « suffisamment bon, suffisamment sûr pour l'instant » pour tous·te·s les participant·e·s.

Par exemple, une personne choisit l'éducation de qualité parce qu'elle pense que l'école ne prépare pas assez à la vie adulte, et une autre choisit le temps libre parce qu'elle estime que 8 heures à l'école + les devoirs l'empêchent de pratiquer des loisirs. Lorsque vous optez pour l'éducation de qualité, essayez d'inclure l'argument pour avoir des loisirs ; lorsque vous optez pour le temps libre, essayez d'inclure l'argument pour se préparer à l'âge adulte.

3ÈME PARTIE : L'ARGUMENTAIRE : CONVAINCRE LES AUTRES DE SON CHOIX

Expliquez le concept d'un « discours d'ascenseur » : imaginez que vous souhaitez convaincre quelqu'un·e de votre opinion dans un ascenseur - vous pouvez parler aussi longtemps que nécessaire pour atteindre le dernier étage d'un gratte-ciel (2 minutes).

Invitez chaque groupe à préparer son argumentaire pour convaincre les autres jeunes de sa priorité. Il doit être court et percutant.

Les questions directrices dans l'annexe 4.6.3, partie 4, peuvent aider :

- Quel droit avez-vous choisi et pourquoi ?
- Quels arguments ont été mentionnés ?
- À quoi ressemblerait la situation idéale si ce droit était garanti pour tout le monde dans votre environnement ?
- Soyez précis, utilisez des exemples.

Assurez-vous que chaque groupe décide qui dira quoi et pratique son argumentaire (pour évaluer la longueur ou la brièveté des 2 minutes). Commencez les présentations et utilisez une alarme pour indiquer quand 2 minutes se sont écoulées.

4ÈME PARTIE : LE VOTE : VOTE DÉMOCRATIQUE

Après que chaque groupe a partagé son discours d'ascenseur, il est temps de voter ! Chaque participant·e reçoit un formulaire de vote (voir annexe 4.6.2). Les jeunes entourent le droit de leur choix, plient le papier et le remettent à l'animateur·rice.

Les votes sont comptés et le droit gagnant est annoncé.

ALTERNATIVES

Changez l'échelle de classement par l'une de ces options :

- « Je ne savais absolument pas que j'avais ce droit » à 9. « J'ai toujours su que j'avais ce droit ».
- « Moi et la plupart de mes camarades savons que c'est notre droit » à 9. « Je ne savais pas que c'était mon droit et je pense que mes camarades ne le savent pas non plus ».
- « Je pense que la situation des enfants serait très différente si ce n'était pas un droit » à 9. « Je ne pense pas qu'il y aurait de différence si ce droit n'était pas un droit ».
- - ...

CONSEILS POUR LE·L'ANIMATEUR·TRICE

Selon votre groupe, il peut être bénéfique de découper l'annexe 4.6.3 afin que les jeunes reçoivent leurs instructions étape par étape.

DÉBRIEFING

Voici quelques questions à poser :

- Qui a obtenu le droit de son choix ? Qu'en pensez-vous ?
- Qui a voté pour un droit qui n'a pas été choisi ? Qu'en pensez-vous ?
- La priorité dans votre groupe a-t-elle changé entre le premier et le deuxième vote (avant et après avoir entendu les arguments des autres) ? Comment peut-on l'expliquer ? Que pouvons-nous en apprendre ?
- Quels éléments pourraient vous aider à reconnaître l'importance du droit « gagnant » et à vous sentir motivé·e à vous engager pour sa défense ?
- Pouvez-vous donner des exemples de situations/décisions dans la « vraie vie » où nous utilisons cette méthode aussi ? Quels en sont les avantages ? Quels en sont les inconvénients ? Avez-vous des suggestions pour améliorer le système ?

5

LES OUTILS ODD



INTRODUCTION

LES OUTILS ODD

Dans l'Agenda 2030 pour le développement durable, tous les États membres des Nations Unies se sont engagés à atteindre 17 objectifs d'ici 2030 pour créer un monde et une société plus durables grâce aux Objectifs de Développement Durable (ODD). Ce plan d'action mondial nécessite la coopération de tous les pays. L'atteinte des ODD repose sur le respect et la promotion des droits humains et des droits des enfants, et ces droits, à leur tour, favorisent un développement durable, équitable et inclusif pour tous-tes.

Bien que l'Agenda 2030 ne fasse pas explicitement référence à la Convention internationale des droits de l'enfant, il existe des liens significatifs entre les ODD et le cadre des droits des enfants. Beaucoup des objectifs incluent des indicateurs spécifiques axés sur les enfants et les jeunes. De plus, ils-elles jouent un rôle crucial dans la contribution à l'atteinte des ODD. Ils-elles sensibilisent aux enjeux climatiques, remettent en question les normes en vigueur et développent des solutions innovantes aux défis sociaux.

C'est pourquoi ce chapitre comprend plusieurs outils pour aider les jeunes à mieux comprendre les défis mondiaux abordés par les ODD. Nous croyons que cela les motivera à s'engager et à s'impliquer dans la création d'un monde plus juste et durable, et à développer des projets et des actions connexes. Cela se reflète également concrètement l'ODD 4.7 sur l'éducation de qualité :

« D'ici à 2030, faire en sorte que tous-tes les élèves acquièrent les connaissances et compétences nécessaires pour promouvoir le développement durable, notamment par l'éducation en faveur du développement et de modes de vie durables, des droits humains, de l'égalité des genres, de la promotion d'une culture

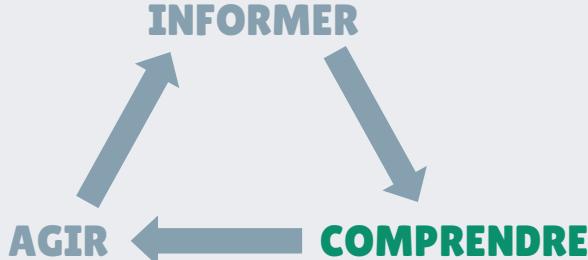
de paix et de non-violence, de la citoyenneté mondiale et de l'appréciation de la diversité culturelle ainsi que de la contribution de la culture au développement durable ».

Pour en savoir plus sur les ODD, nous recommandons ces sites :

- Ce site est entièrement dédié à l'explication des ODD : <https://sdgs.un.org/fr/goals>
- Cet article sur les Nations Unies : <https://www.un.org/fr/exhibit/odd-17-objectifs-pour-transformer-notre-monde>
- Ce tableau de bord donne un aperçu des progrès de chaque pays : <https://dashboards.sdgindex.org/profiles>



NIVEAUX D'APPRENTISSAGE



NIVEAUX DE RÉFLEXION



DURÉE

- 30 minutes

MATÉRIEL

- 5.1.1 17 ODD, à projeter ou imprimer
- 5.1.2 Puzzle des ODD, à imprimer (<https://www.lianescooperation.org/boite-a-outils/>)

MÉTHODES UTILISÉES :

- Travail en groupe

OBJECTIFS

- Les jeunes découvrent ou renforcent leurs connaissances sur les Objectifs de Développement Durable (ODD).
- Les jeunes identifient des « bonnes pratiques » pour atteindre les ODD.

1 DÉCOUVRIR LES ODD

CET OUTIL SERT A SENSIBILISER ET COMPRENDRE LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE (ODD).

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer par une participation active
- Prendre des décisions démocratiques
- Dialoguer
- Exprimer son opinion

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Compétences en recherche
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Projetez ou imprimez la feuille représentant les 17 ODD et présentez-la au groupe.

Fournissez quelques informations de contexte : En 2015, les États membres de l'ONU ont défini 17 ODD à atteindre d'ici 2030. Ils couvrent tous les enjeux de développement dans tous les pays, tels que le climat, la biodiversité, l'énergie, l'eau, la pauvreté, l'égalité des sexes, la prospérité économique, la paix, l'agriculture, l'éducation, etc.

Téléchargez le puzzle des ODD. Chaque ensemble se compose des 6 éléments suivants :

- un exemple de projet international
- un exemple d'actions qui peuvent être menées
- un pictogramme des ODD
- une photo
- un objectif
- des chiffres

Décidez si vous souhaitez inclure les 17 ODD ou choisir des ODD spécifiques.

Choisissez les ensembles de cartes correspondant aux ODD que vous souhaitez aborder. Mélangez ensuite toutes les cartes et disposez-les dans la salle de manière visible pour que chacun·e puisse les voir. Invitez les participant·e·s à se déplacer autour des tables pour trouver et associer les ensembles de 6 cartes qui sont liés à chaque ODD.

ALTERNATIVES

Vous pouvez choisir de réaliser cet atelier avec les 17 ODD ou sélectionner seulement un certain nombre d'ODD en fonction du temps dont vous disposez et du nombre de participant·e·s.

Une dose de réflexion peut être ajoutée à l'exercice ; vous pouvez introduire un objet, par exemple une bouteille d'eau, et discuter de son lien avec les différents ODD.

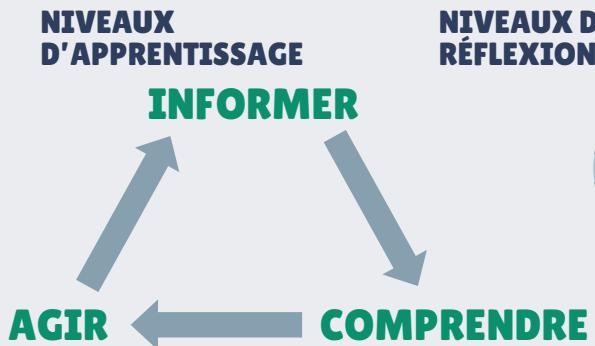
DEBRIEFING

- Demandez aux jeunes s'ils·elles ont trouvé cela difficile.
- Qu'avez-vous appris ?
- Quels aspects d'un ODD n'avaient-ils pas envisagés eux·elles-mêmes en lisant le titre ?
- Estiment-ils·elles que c'est un cadre utile pour la coopération internationale ?
- Pensez-vous que c'est un cadre utile pour mieux comprendre les défis qu'ils·elles observent autour d'eux·elles ou dans le monde ?
- Pourquoi ? Pourquoi pas ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Assurez-vous de bien connaître les 17 ODD pour guider les choix des jeunes. Lisez également les exemples pour aider à illustrer les ODD lorsque cela est nécessaire.

Veuillez garder à l'esprit que les cartes contiennent beaucoup de texte, donc il vous faudra être un·e lecteur·trice attentif·ve pour faire les associations.



DURÉE

- 45 minutes



MATÉRIEL

- 5.2.1 Règles du jeu (<https://www.lianescooperation.org/boite-a-outils/>)
- 5.2.2 Roue + flèche, à imprimer, découper et assembler (<https://www.lianescooperation.org/boite-a-outils/>)
- 5.1.17 ODD
- Un tableau ou du papier avec des marqueurs pour noter et afficher les scores
- Un chronomètre
- Deux objets qui font du bruit (cloches, des cuillères pour taper un objet ou sur la table etc.).

MÉTHODE UTILISÉE :

- Quiz

OBJECTIF

- Les jeunes découvrent les Objectifs de Développement Durable (ODD) de manière ludique.

2 QUIZ SUR LES ODD

INSPIRÉ PAR UN CÉLÈBRE JEU TÉLÉVISÉ FRANÇAIS, DEUX ÉQUIPES S'AFFRENTENT SUR LE THÈME DES ODD. CET OUTIL EST IDÉAL POUR OFFRIR AUX PARTICIPANT·E·S UNE INTRODUCTION SIMPLE ET LUDIQUE AUX ODD.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer par une participation active
- Prendre la parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde Pensée systémique
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Préparation logistique :

Imprimez la roue et la flèche des ODD. Collez les deux éléments sur un carton assez épais. Percez le centre des deux roues et superposez-les ; fixez les deux roues avec une punaise ou un fil métallique léger (comme un trombone).

Les règles du jeu, les questions, leurs réponses ainsi que les thèmes peuvent être trouvés dans l'annexe 5.2.1 Règles du jeu. Pour faciliter le jeu, l'animateur·rice doit se familiariser avec les règles avant de commencer le jeu.

Les questions peuvent être adaptées à votre contexte.

Avant de jouer, contextualisez les ODD : En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 ODD à atteindre d'ici 2030. Ils couvrent toutes les questions de développement dans tous les pays, telles que le climat, la biodiversité, l'énergie, l'eau, la pauvreté, l'égalité des genres, la prospérité économique et la paix, l'agriculture, l'éducation, etc.

Projetez ou imprimez et distribuez l'annexe 5.1.1 pour un aperçu.

Le groupe est réparti en deux équipes, et une personne est choisie pour diriger le jeu. Le quiz se déroule en quatre manches. L'équipe qui a le plus de points à la fin des trois premières manches aura l'opportunité de participer à une quatrième manche. Chaque bonne réponse permet de gagner 1 point.

Présentez chaque manche au fur et à mesure que le jeu progresse en expliquant les règles.

PARTIE 1 : LA ROUE DES ODD – 5 PTS (15 MIN)

Chaque équipe fait tourner la roue deux fois :

- lors de la première rotation, elle répond à 2 questions sur l'ODD sur lequel elle est tombée ;
- lors de la seconde rotation, elle répond à 3 questions. (Refaites tourner si c'est le même ODD).
- L'équipe obtient 1 point par bonne réponse.

PARTIE 2 : VITESSE ODD – 5 PTS (5 MIN)

- Les équipes jouent à tour de rôle.
- L'équipe qui a gagné le plus de points lors de la première partie choisit l'un des thèmes proposés et répond à 5 questions.
- 1 point par bonne réponse.

2 QUIZ SUR LES ODD

PARTIE 3 : LA FEMME, L'HOMME OU LES DEUX – 5 PTS (5 MIN)

- Les équipes s'affrontent dans un test de rapidité.
- La première à saisir l'objet a la chance de répondre à la question.
- Les équipes obtiennent 1 point par bonne réponse. Si la réponse n'est pas correcte, le point va à l'autre équipe !

PARTIE 4 : LE QUIZ MÉMOIRE ODD – 10 PTS (5/10 MIN)

- L'équipe avec le plus de points choisit une personne de son équipe pour tenter le "Quiz Mémoire ODD" (Indice : choisissez quelqu'un·e avec une bonne mémoire !)
- L'animateur·rice posera 10 questions à la suite. Le·la participant·e doit attendre la fin du questionnaire pour donner toutes les réponses dans le bon ordre.
- Accordez 5 à 10 secondes entre chaque question pour mémoriser.
- Chaque bonne réponse vaut 1 point.

Au total, une équipe peut marquer un maximum de $5 + 5 + 5 + 10 = 25$ points. En cas d'égalité, l'animateur·trice est libre de décider qui gagne (rapidité, gentillesse, etc.) !

Les détails de chaque test peuvent être trouvés dans les règles du jeu (télécharger l'annexe 5.2.1).

DÉBRIEFING

À la fin de la séance, proposez une réflexion en plénière ou en petits groupes en utilisant les questions suivantes :

- Qu'avez-vous appris sur les ODD ?
- Les ODD sont-ils réalisables dans votre contexte local ?

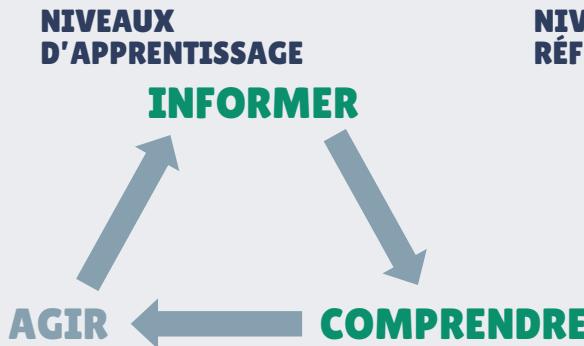
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Ce quiz fonctionne mieux avec 4 à 10 participant·e·s, divisé·e·s en 2 groupes (de 2 à 5 membres). Si vous êtes plus, envisagez d'ajouter une autre équipe.

Lisez les règles du jeu et les questions avant l'animation (annexe 5.2.1). Si vos participant·e·s comprennent le français, vous pouvez regarder une diffusion du Burger Quiz Show pour comprendre le concept du jeu, car il a été inspiré par ce quiz.

SOURCE

Quiz initialement créé par Centraider à partir du quiz de l'AFD (Agence Française de Développement).



- MÉTHODE UTILISÉE :**
- Travail en groupe
- OBJECTIFS**
- Les jeunes découvrent ou renforcent leurs connaissances sur les Objectifs de Développement Durable (ODD).
 - Les jeunes établissent des liens entre les projets des participant·e·s et les ODD.
 - Les jeunes réfléchissent à des exemples concrets d'actions.

3 PROJET DE SOLIDARITÉ

CET OUTIL A POUR BUT DE SENSIBILISER ET DE MIEUX COMPRENDRE LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE (ODD).

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Dialoguer
- Affirmer son opinion
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Compétences en recherche
- Pensée systémique
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

Agir

- Volonté de changement
- Gestion de projet
- Compétences innovantes et créatives

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Cet outil fonctionne mieux si les jeunes sont déjà familiarisé·e·s avec les ODD (voir l'outil 5.1 « Découverte des ODD » et 5.2 « Quiz sur les ODD »).

Cet outil est destiné aux groupes qui travaillent sur ou dans un projet de solidarité spécifique. La mise en place du projet doit déjà être claire, avec des objectifs définis.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Formez des groupes de maximum cinq personnes, en réunissant les jeunes qui travaillent sur le même projet.

Invitez chacun·e à remplir la liste de contrôle (annexe 5.3.1) individuellement, en indiquant quels ODD ils·elles relient à leur projet.

Ensuite, invitez les jeunes à discuter de leurs réponses et mettez-les au défi de trouver tous les liens possibles entre leur projet et les ODD. Incitez les jeunes à réfléchir aux moyens d'améliorer l'impact de leur projet en intégrant de nouveaux objectifs.

Les différents groupes retournent vers le collectif pour apprendre les uns des autres (voir les questions de débriefing).

ALTERNATIVES

Vous pouvez choisir de réaliser cet atelier avec les 17 ODD ou sélectionner seulement un certain nombre en fonction du temps dont vous disposez et du nombre de participant·e·s.

DEBRIEFING

- Prenez un moment pour laisser les jeunes partager leurs ressentis et discuter de ce qu'ils·elles ont appris et/ou compris sur les ODD, afin de renforcer la place des ODD dans leurs projets.
- Que pensez-vous de cette réflexion ?
- Avez-vous trouvé difficile de faire le lien avec votre projet ?
- Quelles nouvelles idées avez-vous concernant les objectifs de votre projet ?
- Comment les différents ODD sont-ils liés les uns aux autres ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Assurez-vous de bien connaître les 17 ODD pour guider les choix des jeunes. Lisez également les exemples afin d'illustrer les ODD lorsque cela est nécessaire.



6

OUTILS POUR AGIR



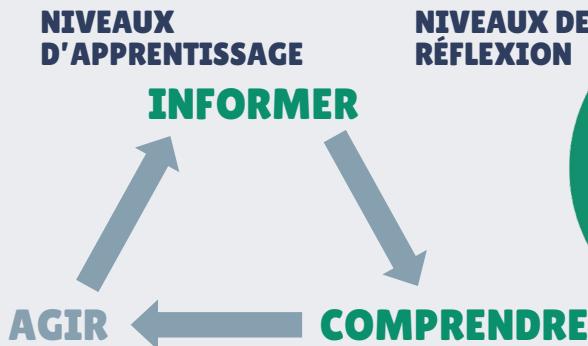
INTRODUCTION

OUTILS POUR AGIR

Le dernier chapitre présente plusieurs outils qui encouragent l'engagement actif des jeunes face aux défis dans leurs communautés et dans le monde. Avec ces outils, nous visons à inspirer les jeunes à devenir des citoyen·ne·s actifs·ves et à contribuer à « un monde de justice sociale et climatique, de paix, de solidarité, d'équité et d'égalité, de durabilité planétaire et de compréhension internationale » (Déclaration européenne sur l'éducation mondiale à l'horizon 2050).

Nous estimons qu'il est important de souligner que le processus par lequel les jeunes passent en planifiant et en réalisant leurs propres actions revêt autant d'importance que les résultats obtenus. Grâce à ces outils, nous leur offrons un espace d'expérimentation pour s'exercer, afin qu'ils·elles se sentent à la fois confiant·e·s, en mesure d'agir et de s'engager.





DURÉE

- 60 minutes

MATÉRIEL

- 6.1.1 Définition, à projeter ou à imprimer
- 6.1.2 Défis mondiaux, à imprimer et à découper
- Post-its
- Longue corde épaisse

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en petits groupes
- Brainstorming

OBJECTIFS

- Les jeunes comprennent ce que signifie la « citoyenneté mondiale » et peuvent se positionner par rapport à ce concept.
- Les jeunes réfléchissent aux défis mondiaux et à leur interconnexion.
- Les jeunes réalisent qu'ils-elles peuvent jouer un rôle dans la résolution des défis mondiaux.

1 CITOYEN-NE-S DU MONDE

CET OUTIL AIDE LES PARTICIPANTS À RÉFLÉCHIR AU CONCEPT DE "CITOYENNETÉ MONDIALE". PAR LE BIAIS D'UNE MÉTHODE COLLABORATIVE. ILS COMPRENDront MIEUX COMMENT LE FAIT D'ÊTRE UN CITOYEN DU MONDE PEUT CONTRIBUER À UN MONDE PLUS JUSTE ET PLUS DURABLE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer à travers une participation active
- Dialoguer
- Affirmer son opinion
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Se forger sa propre opinion
- Curiosité à l'égard des autres et du monde qui nous entoure
- Pensée systémique
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Prise de conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : DÉFI DE GROUPE

Cet exercice de groupe est une manière amusante d'introduire le thème de la citoyenneté mondiale.

Donnez les instructions suivantes aux jeunes : " Prenez position sur la corde et tenez-la avec les deux mains côté à côté, poings levés. A partir du moment où vous saisissez la corde, vous êtes collés et vous ne pouvez plus la lâcher ni bouger vos mains. Votre objectif en tant que groupe est d'enlever les nœuds de la corde, sans lever les mains ". (Les participant-e-s peuvent ouvrir leurs mains pour utiliser leurs doigts, mais la position de leurs mains sur la corde ne peut pas changer).



Discutez de la question de savoir si les jeunes ont été capables de relever le défi ou non, et pourquoi.

Si certains jeunes n'ont pas beaucoup participé parce qu'ils étaient trop éloignés de l'action de défaire le nœud, vous pouvez leur dire ceci : Je comprends que vous perdez de l'intérêt quand cela se passe loin et que vous avez l'impression de ne rien avoir à faire avec. Mais je l'ai dit expressément : " Votre objectif en tant que groupe est de... " Votre responsabilité n'est donc pas terminée ! Votre défi n'a pas été relevé ! Qu'auriez-vous pu faire pour continuer à aider le groupe à avancer ? (Suggestions : superviser, donner des conseils, prendre du recul, expliquer ce qui a fonctionné pour vous, ...).

Vous pouvez mentionner que certains jeunes se sont peut-être senti·e·s frustré·e·s, car ils ou elles voulaient participer mais se sont senti·e·s ignoré·e·s ou mis à l'écart parce que les autres membres du groupe les ont oublié·e·s ou ne les ont pas laissé·e·s participer.

Demandez également au groupe qui a rencontré des difficultés avec le dernier nœud ? comment ils ou elles se sont senti·e·s ? Était-ce confortable d'être observés par les autres ? Se sont-ils ou elles senti·e·s aidé·e·s ou non ? De quoi avaient-ils ou elles besoin pour trouver la solution (plus rapidement ou plus facilement) ?

2ÈME PARTIE : DÉFINIR LE CITOYEN DU MONDE

Demandez au groupe ce que le mot "**mondial**" signifie pour eux.

Le terme " mondial " fait référence au monde entier ou à la terre entière. Il est souvent utilisé pour décrire quelque chose dont la portée ou l'impact est mondial. Il implique une perspective large et inclusive qui transcende les frontières locales ou nationales.

Ensuite, définissez ensemble le mot **citoyen**.

1 CITOYEN-NE-S DU MONDE

Un·e citoyen·ne est un membre légalement reconnu d'un État ou d'une nation qui a des droits et des devoirs spécifiques. La citoyenneté peut être acquise par la naissance, la descendance, le mariage ou la naturalisation. Le fait d'être citoyen·ne peut également faire partie de l'identité d'une personne, impliquant un sentiment d'appartenance et de loyauté. La citoyenneté peut être opposée à d'autres statuts, tels que les résident·e·s ou les étranger·ère·s, qui peuvent vivre dans un pays mais n'ont pas les mêmes droits et obligations que les citoyen·ne·s.

Invitez les jeunes à faire un brainstorming à trois sur la question " Qu'est-ce qu'un·e citoyen·ne du monde" ? Demandez-leur d'écrire chaque idée sur un post-it séparé.

Recueillez tous les post-its et discutez-en en plénière :

- Qu'entendez-vous par cette réponse ?
- Tout le monde est-il d'accord ?
- Pourquoi avez-vous écrit cette réponse ? Pouvez-vous l'expliquer un peu plus ?
- Qu'est-ce que ce n'est pas ?
- ...

3ÈME PARTIE : INTRODUIRE LA DÉFINITION DE LA CITOYENNETÉ MONDIALE PAR L'UNESCO

*" La citoyenneté mondiale est un sentiment d'appartenance à une communauté plus large, au-delà des frontières nationales, qui met l'accent sur notre **humanité commune** et s'appuie sur l'**interconnexion** entre les peuples ainsi qu'entre le local et le mondial. La **citoyenneté mondiale** repose sur les **valeurs universelles des droits humains**, de la **démocratie**, de la **non-discrimination** et de la **diversité** ".*

Expliquez qu'il s'agit également de partager les principes d'égalité et de solidarité au-delà des clivages nationaux, culturels, religieux, ethniques, de genre, d'âge et autres.

4ÈME PARTIE : RÉFLEXION SUR " MOI EN TANT QUE CITOYEN·NE DU MONDE "

Invitez les jeunes à réfléchir individuellement à leur rapport au concept de citoyen·ne du monde.

Tracez une ligne imaginaire dans la pièce ; les jeunes peuvent se positionner à gauche s'ils ou elles se sentent vraiment citoyen·ne·s du monde et à droite s'ils ne se sentent pas du tout citoyen·ne·s du monde. Tout ce qui se trouve entre les deux est une échelle allant de plus à moins.

Pour approfondir le concept de citoyenneté mondiale, vous pouvez poser les questions suivantes :

- Pourquoi vous positionnez-vous ici ? Pourquoi plutôt à droite, au milieu ou à gauche ?
 - Qu'est-ce que cela signifie pour vous
 - Quand vous sentez-vous citoyen·ne du monde ? Pouvez-vous donner des exemples de moments précis ? Quelle activité que vous associez à la citoyenneté mondiale aimeriez-vous essayer ?
 - Quand ne vous sentez-vous pas du tout citoyen·ne du monde ? Pourquoi ?
 - Qu'est-ce qui pourrait vous aider à vous positionner plus à gauche ?
 - Quels sont les aspects de la "citoyenneté mondiale" auxquels vous pouvez vous identifier ?

5ÈME PARTIE : RÉFLEXION SUR LES DÉFIS MONDIAUX

Par deux ou trois : demandez aux jeunes quels sont, selon eux et elles, les grands défis mondiaux. Ils peuvent écrire leurs réponses sur un post-it.

Recueillez leurs réponses et essayez de les relier aux catégories ou titres suivants :

- Changement climatique
- Violence extrémiste
- Crises sanitaires
- Conflits violents
- Migration
- Pauvreté
- Commerce mondial inéquitable
- ...

Les jeunes peuvent proposer d'autres catégories, c'est parfait ! Si des catégories ont été oubliées, ajoutez-les au tableau.

Discutez de leurs réponses en séance plénière. Pour connaître leurs préoccupations, vous pouvez poser les questions suivantes :

- Comment sommes-nous au courant ? D'où viennent vos informations ?
- Par quels canaux en avez-vous pris connaissance ?
- Qui en est très préoccupé ?
- Avez-vous du mal à dormir à cause d'elles ?
- Quel effet cela a-t-il sur vous ?
- Considérez-vous qu'il est important de s'en préoccuper ? Pourquoi oui ou non ?
- Que faites-vous de vos préoccupations ? De quelle manière pouvez-vous vous engager à leur sujet ? (Toutes les idées du groupe sont les bienvenues, voici quelques exemples :
 - Conversations en classe avec des amis ou des membres de la famille,
 - suivre, partager et/ou écrire des messages à ce sujet sur les médias (sociaux),
 - participer à une marche ou à une manifestation (marche de l'UE pour la Palestine, Pride, marche pour le Climat...)
 - Signer une pétition
 - Soutenir financièrement une bonne cause
 - Accrocher un drapeau, porter un pin's
 - Examiner les produits que vous achetez ou n'achetez pas

- Faire attention à votre empreinte carbone
- Soutenir un certain parti politique (avec votre vote ou autre)
- Aider en tant que bénévole

6ÈME PARTIE : RÉFLEXION SUR NŒUDS DANS LA CORDE

Voyez-vous un lien entre le jeu et les défis mondiaux ?

- Nous sommes liés et avons besoin les uns des autres. Chacun doit faire sa part pour défaire le nœud. C'est une responsabilité partagée.
- Même si vous êtes loin du nœud, votre attention doit être maintenue. Si vous ne participez plus, cela ne fonctionnera pas. Le choix de ne pas participer ou le fait de se désintéresser a un impact sur le processus et le résultat.
- Il en va de même pour les défis mondiaux : tous les défis sont liés les uns aux autres. Chacun·e a un rôle à jouer dans cette affaire parce que nous sommes des êtres humains. Décider de ne pas participer ou de ne pas prêter attention à quelque chose a également un impact sur le défi et la solution.
- Peut-être que l'action était plus éloignée de vous et que vous vouliez vraiment y participer. Avez-vous demandé comment vous pouviez participer ? Avez-vous été entendu ou ignoré·e ? Souvent, les gens veulent aider mais ne savent pas comment faire et ne reçoivent pas les bonnes instructions des autres. Les personnes proches de l'action peuvent être tellement occupées qu'elles oublient d'inclure ou d'écouter les autres.

7ÈME PARTIE : REMARQUES FINALES

Expliquez les points suivants et utilisez l'expérience du défi de groupe (exercice de la corde) pour souligner certains d'entre eux.

- Les différentes tendances et crises (crise Covid, pollution des océans, réchauffement climatique...) dans le monde **ne peuvent pas être comprises uniquement d'un point de vue national et local ou à l'intérieur de frontières culturelles spécifiques**. Elles ont un **impact sur la planète** et sur chacun de ses habitants.
- Les différentes questions sont **interconnectées** et montrent qu'il existe une **forte interdépendance mondiale** entre les aspects so-

- ciaux, économiques, culturels, environnementaux et politiques.
- Il y a des questions sociales complexes, des questions différentes, voire contradictoires, et **pas de solutions simples**.
- Grâce à **la communication et à la technologie**, les enjeux sociétaux font partie de notre vie quotidienne.
- Leur interdépendance en fait également une source de **responsabilité partagée**, car les défis sont mondiaux. (Voir les nœuds de la corde).
- **chacun·e a la responsabilité** d'agir à son niveau, de relever ces défis **ensemble** et de lutter pour une plus grande justice mondiale. (Voir les nœuds de la corde).
- **Les pays** doivent également assumer cette responsabilité !

ALTERNATIVES

A l'étape 5, les jeunes sont invités à identifier quelques grands défis mondiaux. Si vous estimez que cela est trop difficile ou trop vague, vous pouvez donner à chaque groupe un défi sur lequel réfléchir. Imprimez l'annexe 6.1.2 et distribuez-la aux groupes. Lorsque vous discutez de leurs réponses, laissez-leur la possibilité d'ajouter des défis supplémentaires.

DÉBRIEFING

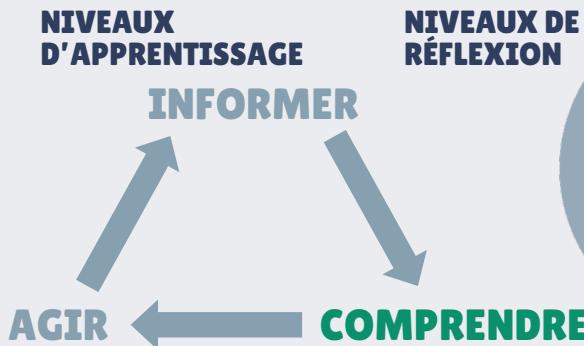
À la fin de la session, demandez aux jeunes ce qu'ils ont appris et si cela résonne en elles-eux.

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

- Le sentiment d'être un·e citoyen·ne du monde dépend beaucoup des sentiments ou des expériences personnelles. Nous préférons ne pas convaincre les jeunes d'être ou de devenir un·e citoyen·ne du monde ou de s'engager dans des défis mondiaux. Nous voulons qu'ils découvrent ces concepts et qu'ils y réfléchissent.
- Nous vous renvoyons à l'introduction (p. 3) pour plus d'informations sur la citoyenneté mondiale et l'éducation à la citoyenneté mondiale.

SOURCE

Definition CITOYEN·NE·S DU MONDE UNESCO



DURÉE

- 60 minutes



MATÉRIEL

À imprimer 1 par groupe :

- 6.2.1. Questions

Pour s'inspirer :

- 6.2.2 Les 9 catégories
- 4.1.3 Les articles de la CIDE
- 5.1.1 Les 17 ODD
- Papiers (A3 ou plus grand),
- Optionnel : ciseaux, bâtons de colle, magazines et papiers usagés, autres images inspirantes

TAILLE DES GROUPES :

25

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en groupes
- Discussion en plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes identifient un défi dans leur environnement de vie.
- Les jeunes établissent un lien entre le défi et la Convention des Nations unies sur les droits de l'enfant.
- Les jeunes se forment une idée claire du défi.
- Les jeunes expliquent le défi aux autres.
- Les jeunes réfléchissent à la manière de transformer une situation de défi en opportunité.

2 IDENTIFIER UN DÉFI

LES JEUNES ÉVALUENT LEUR ENVIRONNEMENT DE VIE SUR UN SUJET CHOISI ET IDENTIFIER UN DÉFI SUR LEQUEL ILS-ELLES VEULENT TRAVAILLER. ILS-ELLES SE PRÉPARENT À EXPLIQUER CE DÉFI AUX AUTRES, À L'INTÉRIEUR ET À L'EXTÉRIEUR DE LEUR CONTEXTE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer à travers une participation active
- Affirmer son opinion
- Parler en public

Pensée critique

- Se forger sa propre opinion
- Penser de manière systémique

Agir

- Visualiser un avenir positif
- Être conscient-e de son rôle et de sa responsabilité dans le système

PRÉREQUIS

Avant de commencer cet outil, les jeunes doivent être réparti-e-s en petits groupes et avoir identifié un sujet sur lequel ils-elles souhaitent travailler (par exemple avec l'outil 4.6 Prioriser – présentation – voter). Lors de l'étape d'identification du défi, certaines questions sont citées pour rendre le défi plus précis, nous demandons aux jeunes de relier leur sujet aux droits de l'enfant et aux ODD.

Nous nous référons à l'outil 4.1 La convention de l'ONU et les 9 catégories et à l'outil 5.1 Découvrir les ODD ou à l'outil 5.2 Quiz ODD pour les présenter, mais vous pouvez également choisir de passer ces étapes.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : ÉLARGIR LE CHAMP D'APPLICATION

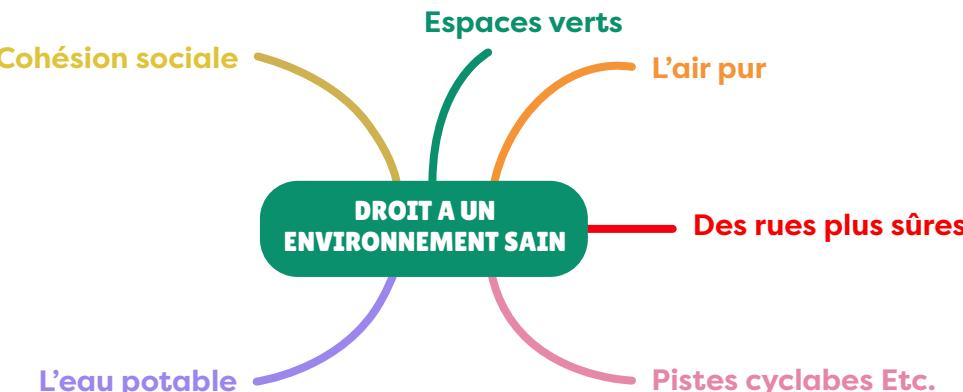
Les gens s'enferment souvent dans une vision étroite. La première étape de cet outil consiste à se faire une idée générale du thème, par exemple "le droit à un environnement sain", et à le relier à de nombreux sous-thèmes, causes, solutions ou autres droits possibles, ... Fournissez aux jeunes un papier (A3 ou plus grand) pour cartographier leur thème. Il existe deux options pour ce faire :

Option a : Créer une carte mentale

Chaque groupe doit réaliser une carte mentale.

Le "mind mapping" (la cartographie mentale) est une technique puissante qui permet de développer et organiser visuellement des idées et des informations. Les cartes mentales peuvent aider à comprendre les concepts en les décomposant. Elles sont utilisées pour développer de nouvelles idées ou pour décomposer et mieux comprendre des informations existantes. Commencez par écrire le sujet central au milieu de la feuille, par exemple, le « droit à un environnement sain ». Ensuite, divisez le sujet central en différents sous-thèmes ou idées. Par exemple, l'eau et l'air purs, des rues plus sûres, cohésion sociale, ... Rappelez-vous d'utiliser des mots-clés, des phrases courtes et des symboles.

Voici un exemple :



2 IDENTIFIER UN DÉFI

Vous pouvez trouver de nombreux outils en ligne pour créer des cartes mentales. Il peut être intéressant d'expérimenter ces outils en fonction du contexte dans lequel vous travaillez.

<https://miro.com/fr/carte-mentale/>

https://www.canva.com/fr_fr/graphiques/carte-mentale/

Option b : Faire un collage

Laissez chaque groupe créer un collage avec des images et des mots qu'ils-elles trouvent dans de vieux magazines et journaux. Le collage donne une impression de ce qu'est le défi.

Par exemple, un collage sur un environnement sain peut arborer les thèmes de l'eau propre, de l'énergie verte, de l'augmentation de l'espace pour les cyclistes et les piétons, des espaces verts, de la bonne gestion des déchets, ...

Laissez les jeunes présenter leur travail visuel aux autres groupes. Invitez les autres à poser des questions et à ajouter tout ce qui pourrait être oublié.

2ÈME PARTIE : IDENTIFIER UN DÉFI

Invitez maintenant les jeunes à restreindre leur sujet et à trouver un défi spécifique sur lequel ils-elles souhaitent travailler. Expliquez-leur que ce défi doit :

- **être authentique**, en d'autres termes : un problème réel issu du contexte local dans lequel les jeunes vivent et/ou travaillent.
- **être pertinent**, c'est-à-dire porter sur un sujet que les participant·e·s connaissent et qui les touche directement ou indirectement d'une manière ou d'une autre.
- **éveiller l'intérêt des participant·e·s** et même susciter une réaction émotionnelle.
- **être intéressant**, permettant aux jeunes d'en apprendre davantage - sans la pression de devoir résoudre le problème.

Demandez aux jeunes de décrire le défi aussi concrètement que possible. Il peut être utile d'imaginer qu'ils·elles doivent l'expliquer à quelqu'un·e d'un autre pays, voire d'une autre planète, qui ne sait rien de leur environnement de vie.

Les questions suivantes peuvent aider à clarifier le défi :

- À quels droits de l'enfant ce défi est-il lié ? (Voir 4.1.3. pour un aperçu des articles ou l'annexe 6.2.2 pour les 9 catégories).
- À quels ODD ce défi est-il lié ? (Voir 5.1.1. pour une vue d'ensemble des ODD).
- Décrivez le défi en maximum 5 mots.
- Décrivez le défi en maximum 1 phrase.

Les questions suivantes peuvent aider à préciser davantage le défi :

- Qui est (plus) affecté·e ? (directement ou indirectement) (Par exemple : jeunes/personnes âgées, personnes vivant dans la précarité, personnes issues de l'immigration ou réfugié·e·s, personnes sans diplôme, hommes, femmes, communauté queer, etc.)
- Quand le défi est-il le plus présent ? (en été/hiver, pendant la journée/la nuit, pendant les vacances/examens, à quel moment de la vie d'une personne, etc.)
- Qui fait partie du problème ? (jeunes, enseignant·e·s, adultes, politicien·ne·s, direction, etc.)
- Qui fait partie de la solution actuellement ? Qui pourrait faire partie de la solution à l'avenir ?

Les jeunes peuvent maintenant :

- Présenter leur défi au reste du groupe.
- Enregistrer une vidéo dans laquelle ils·elles exposent leur défi.
- Présenter le défi à d'autres parties prenantes (enseignant·e·s, direction de l'école, parents, politicien·ne·s local·e·s, etc.).

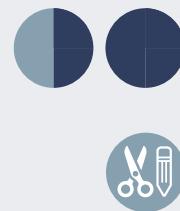
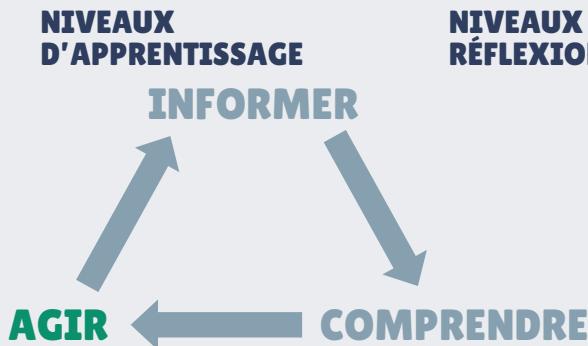
Choisissez une option qui convient à votre contexte. Essayez de rendre l'expérience importante et réelle pour les jeunes.

DÉBRIEFING

Posez (certaines de) ces questions :

- Qui a pris le lead dans votre groupe ? Qui a suivi ? Était-ce un processus automatique ou une décision consciente ?
- Êtes-vous satisfait·e du travail que vous avez fait pendant cette session ?
- Y a-t-il quelque chose que vous feriez différemment si nous devions recommencer ?
- Ce défi vous motive-t-il ? Est-ce que vous tenez assez à ce défi pour y consacrer du temps et des efforts ? De quoi avez-vous besoin pour vous sentir encore plus concerné ?





DURÉE
• 90 minutes

MATÉRIEL
• 6.3.1 Questions, à imprimer 1 par groupe
• 6.3.2 Placemats, à imprimer en fonction des choix des jeunes

MÉTHODE UTILISÉE
• Travail en groupe

OBJECTIFS

- Les jeunes réfléchissent à différentes façons d'aborder un défi (identifié lors d'une session précédente).
- Les jeunes sélectionnent une action qui correspond au défi.
- Les jeunes rédigent un plan d'action avec des responsabilités et des tâches claires.

3 PLANIFIER UNE ACTION

DANS CET OUTIL, LES JEUNES CHOISIRONT ET COMMENCERONT A PLANIFIER ET ORGANISER DES ACTIONS RÉALISTES POUR RÉPONDRE À UN DÉFI SPÉCIFIQUE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer à travers une participation active
- Affirmer son opinion

Pensée critique

- Penser en termes de système
- Réfléchir à sa propre position dans le système

Action et engagement

- Approche orienté-e vers des solutions
- Volonté de transformer
- Conscience de son propre rôle
- Gestion de projet dans le système

CONNAISSANCES PRÉALABLES NÉCESSAIRES

Avant d'utiliser cet outil, les jeunes, en petites équipes, doivent avoir identifié un défi spécifique qui les motive et les affecte (voir l'outil 6.2 Identifier le défi).

Si vous n'avez pas le temps de faire les deux outils, vous pouvez formuler un défi pour eux-elles – mais assurez-vous qu'il soit authentique, pertinent, qu'il suscite l'intérêt des participant-e-s et qu'il représente une opportunité d'apprentissage intéressante (plus d'infos dans l'outil 6.2 Identifier le défi).

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Les jeunes travailleront en petits groupes et réfléchiront aux différentes étapes pour identifier et développer une action.

1ÈRE PARTIE : MISE EN ROUTE : LE BRAINSTORM INVERSÉ (5 MIN)

Demandez aux jeunes de réfléchir en groupe à la question suivante : Que pourrions-nous faire pour aggraver encore plus la situation ? Quels éléments ou actions pourrions-nous ajouter au problème pour qu'il s'aggrave complètement ?

Cela peut engendrer une discussion amusante, mais il y a des enseignements intéressants à en tirer : comment éviter de contribuer au problème ? Quelles difficultés et menaces doivent être prises en compte ? Invitez les jeunes à noter leurs principales réflexions et points d'attention pour les vérifier plus tard dans le processus.

2ÈME PARTIE : IDENTIFIER LE CHANGEMENT SOUHAITÉ (10 MIN)

Expliquez que nous allons maintenant nous concentrer sur l'objectif de notre action. Invitez chaque groupe à activer son imagination en répondant aux questions suivantes (voir annexe 6.3.1). L'objectif est de clarifier au maximum le changement souhaité :

- Décrivez la situation idéale en 1 à 3 phrases. À quoi cela ressemblerait-il ? Comment pourrions-nous constater le changement ? Quelle différence cela ferait-il pour vous et pour les autres ? Comment vous sentiriez-vous (ou le groupe cible) dans cette situation idéale ?
- Sur une échelle de 1 (pire situation possible) à 10 (situation idéale), où vous situez-vous aujourd'hui par rapport au défi ?
- Si ce n'est pas zéro : Qu'est-ce qui fonctionne déjà bien ? Comment avez-vous réussi à en arriver là ? Qui ou quoi a contribué à cela ?
- Quel pourrait être le prochain petit pas pour se rapprocher de 10 ? Quelles petites actions pourriez-vous faire ou dire demain pour rendre ce changement réel ? Quels seraient les premiers signes montrant que vous progressez dans la bonne direction ?

Question bonus : « **Quoi d'autre ?** ». La première réponse est rarement la plus intéressante : invitez les jeunes à se mettre au défi de penser en profondeur et de sortir des sentiers battus. Dites-leur qu'ils-elles peuvent poser la question « Quoi d'autre ? » autant de fois qu'ils-elles le souhaitent.

3 PLANIFIER UNE ACTION

3ÈME PARTIE : IDENTIFIER LES DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS (10 MIN)

Expliquez que de nombreuses actions poursuivent l'un des objectifs suivants :

- Sensibiliser à un problème (par exemple écrire un article, publier une interview, réaliser un film, mettre en place une campagne d'affichage, organiser un événement, ...)
- Montrer l'importance d'un problème (par exemple une grève, une pétition, ...)
- Créer un dialogue pour demander un changement (par exemple une rencontre avec une personne en position de pouvoir)
- Organiser une activité concrète pour réellement changer la situation (ajouter quelque chose qui manquait, retirer quelque chose qui causait un problème, ...)

Toutes ces actions sont puissantes et nécessaires et peuvent favoriser le changement. Il est important de choisir la bonne action au bon moment et de planifier de manière réaliste.

Bien entendu, différentes actions peuvent répondre au même défi, en fonction du message ou de l'objectif de l'action.

Dans l'annexe 6.3.2, vous trouverez des supports pour aider à structurer 6 types d'actions spécifiques parmi lesquels les jeunes peuvent choisir. En les remplissant, les jeunes auront une idée plus claire de ce à quoi leur action ressemblera.

- 1 Planifier une activité
- 2 Interview et article
- 3 Réaliser un (court) métrage
- 4 Campagne d'affichage
- 5 Faites part de vos préoccupations à X (la personne au pouvoir, par exemple le conseil d'administration, la ville, la direction de l'organisation, ...)
- 6 Pétition
- 7 (Engagement libre : modèle vierge pour des idées personnelles)

(Nous vous invitons à créer de nouveaux modèles qui correspondent à vos actions selon ces exemples !)

4ÈME PARTIE : DÉVELOPPER UNE ACTION

Il peut être utile de donner un exemple :

Les jeunes ont choisi de travailler sur le défi « nous avons le droit à un environnement de vie sain ». Leur défi est que le quartier dans lequel ils-elles vivent est trop centré sur les voitures et n'est donc pas sûr pour les enfants et les jeunes. Les messages qu'ils-elles pourraient porter sont « c'est dangereux ici à cause des voitures ! », « nous voulons plus de place pour les vélos et les piétons ! », ou encore « nous voulons moins de rues encombrées et plus d'espaces verts pour se détendre ! », ...

Quelles sont les différentes actions que vous pourriez entreprendre pour transmettre ce message ?

1 Interview & article : approfondissez vos connaissances sur le défi et/ou les solutions possibles. Parlez à des personnes ayant une expérience personnelle ou pertinente.

Par exemple : une personne qui se déplace partout à vélo, une personne qui a été victime d'un accident de voiture, un-e urbaniste spécialisé-e dans les plans de circulation...

2 Réalisation d'un (court) métrage : sensibilisez au défi ou à la solution.

Par exemple : mettez en scène un accident de voiture, mettez en scène une ville utopique sans voitures, mettez en scène la transformation d'une ville centrée sur les voitures en une ville centrée sur les gens, ...

3 Campagne d'affichage : sensibilisez au défi ou à la solution.

Par exemple : des diagrammes montrant combien de voitures passent dans votre quartier chaque jour, des idées d'utilisation de l'espace public si les voitures n'en prenaient pas la place...

4 Présenter votre préoccupation à X (la personne au pouvoir, par exemple le conseil d'administration de l'école, la ville, ...) : informez les personnes au pouvoir de vos préoccupations ; proposez-leur des idées et obtenez des informations sur les raisons pour lesquelles la situation n'est pas encore meilleure.

Par exemple : Vous pensez qu'installer une piste cyclable dans votre rue et y instaurer une limitation de vitesse ferait partie de la solution. Vous apportez cette préoccupation à la-le Maire. Elle-il peut soit vous informer qu'elle-il n'était pas au courant du problème, soit vous mettre à jour sur les actions déjà entreprises pour rendre les rues plus conviviales.

5 Pétition : trouvez du soutien pour votre message.

Par exemple : obtenez autant de signatures que possible dans le quartier pour transformer votre rue en piste cyclable.

6 Planifier une activité : favoriser la cohésion sociale.

Par exemple : inviter tou-te-s les habitant-e-s du quartier à venir déjeuner/boire un verre dans votre rue. Ainsi, vous bloquez les voitures et célébrez votre rue.

Avant de développer davantage l'action, invitez les jeunes à examiner certaines **implications pratiques** :

- De combien de temps disposez-vous ?
- Quelles ressources sont disponibles ?
- Quels talents avez-vous dans votre groupe ?
- Que pouvez-vous faire VOUS-MÊME, sans trop dépendre des autorisations/aides d'autres personnes... ?
- Quels autres aspects/limitations/défis devez-vous prendre en compte pour préparer une expérience réussie ?
- ...

Enfin, les jeunes peuvent répondre à ces questions récapitulatives :

- Quelle action choisissez-vous ?
 - Planifier une activité
 - Interview & article
 - Réaliser un (court) métrage
 - Campagne d'affichage
 - Faites part de vos préoccupations à X (la personne au pouvoir, par exemple le conseil d'administration de l'école, la ville, la direction de l'organisation, ...)
 - Pétition
 - (Engagement libre : modèle vierge pour idées personnelles)

- Quel est votre objectif ? Qu'est-ce qui aura changé lorsque votre action aura réussi ?

Les jeunes recevront un format pour l'action qu'ils ont choisie, présenté sous forme de " placemats " (annexe 6.3.2) Un placemat est un outil de travail visuel qui aide à structurer les idées et les informations pour mieux planifier une action. Les placemats contiennent des listes de questions pratiques et critiques. Ils permettent aux jeunes et aux mentor·e·s d'avoir une vision claire de ce que l'action va impliquer. Grâce à ces placemats, les tâches à accomplir deviennent explicites, les rôles sont définis, les délais sont fixés, et chaque participant·e se sent motivé·e et responsabl.e

Lorsque les jeunes ont terminé de remplir leur placemat, invitez-les à examiner leur projet de manière critique.

1. L'action contribue-t-elle réellement au changement souhaité qu'il·s·elles ont identifié auparavant ? Quelles adaptations peuvent être apportées pour la rendre plus efficace ?
2. Endernier recours, assurons-nous que nous ne créons pas de nouveaux problèmes ou n'excluons pas certains groupes avec nos actions. Dans les groupes, invitez les jeunes à réfléchir aux questions suivantes :
 - Notre action a-t-elle des impacts négatifs ?
 - Qui bénéficie de cette action ? Qui risque de perdre quelque chose ?
 - Qui ne peut pas participer ou est exclu·e ?

DÉBRIEFING (15 MINUTES)

Réfléchissez avec les jeunes dans leur groupe au processus de planification de leur action.

- Qui a pris l'initiative ? Qui a suivi ? Était-ce un processus automatique ou une décision consciente ?
- Comment avez-vous identifié et réparti les rôles ? Tout le monde est-il satisfait de son rôle ? Cela correspond-il à vos talents ? Est-ce motivant ?

3 PLANIFIER UNE ACTION

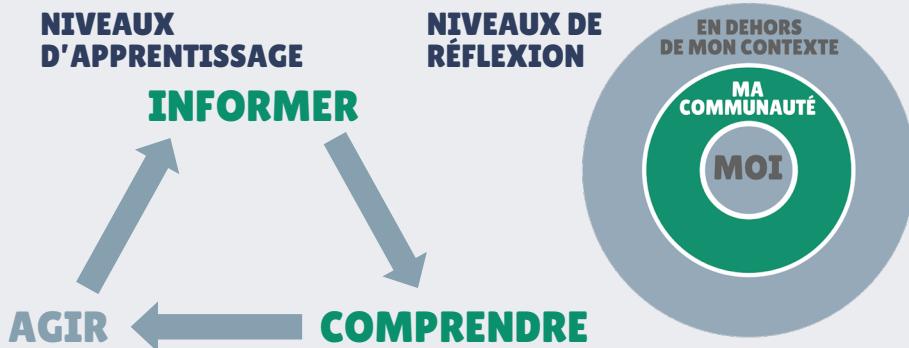
- Pensez-vous que les rôles sont répartis de manière équitable ?
- Comment allez-vous suivre ces rôles ? Qui vérifiera si tout est fait ? Y a-t-il un·e coordinateur·trice ? Est-ce nécessaire ?
- Pourquoi avez-vous choisi cette action ? Y avait-il d'autres options ? Êtes-vous satisfait de ce choix ? Pensez-vous qu'il soit réaliste ? Sinon : que pouvons-nous faire pour le rendre plus réaliste ?
- Quelles questions ou sujets ont été difficiles à compléter ? Pourquoi pensez-vous que c'est le cas ? Qui pourriez-vous demander de l'aide pour finaliser votre plan ?
- Êtes-vous satisfait·e du travail que vous avez réalisé lors de cette session ?
- Y a-t-il quelque chose que vous feriez différemment si nous devions tout recommencer ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Dans les questions qui décrivent le défi, nous utilisons des concepts issus de la théorie de l'apprentissage axé sur les solutions. Il est important de valoriser ce qui existe déjà et d'envisager des améliorations à petits pas. Nous ne pouvons pas changer le monde en une seule étape. Les jeunes ont de grands rêves et nous les aimons pour cela. Et nous voulons qu'ils vivent une expérience réussie, qui les incite à passer à l'action plus souvent. En tant qu'animateur·rice, votre rôle est de les aider à construire un plan réaliste, en tenant compte de leurs compétences et des ressources disponibles (comme le temps ou le budget). Aidez-les à revoir leurs ambitions à la baisse et à faire des choix concrets !

Plus leur plan est détaillé, plus ils auront de chances de vivre une expérience réussie. Cependant, n'oubliez pas de souligner l'importance du suivi. Encouragez-les à noter des échéances dans leurs agendas, à organiser des réunions pour se rencontrer, etc.

N'oubliez pas de célébrer leurs efforts, peu importe si l'action a été un succès ou non. Et n'oubliez pas : une expérience d'apprentissage n'est considérée comme un " apprentissage par l'expérience " que si elle est suivie d'une réflexion approfondie et d'un débriefing !



DURÉE

- 30 minutes



MATÉRIEL

- Une feuille de papier (de préférence A3)
- Des marqueurs
- Des post-its

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en groupes
- Brainstorming

OBJECTIFS

- Les jeunes sont capables de formuler un objectif pour une action.
- Les jeunes sont en mesure d'identifier les facteurs facilitants et les obstacles à l'atteinte d'un objectif.

4 LE VOILIER

CET OUTIL AIDE À VISUALISER UN PROCESSUS DE RÉFLEXION. IL PERMET AUX PARTICIPANT·E·S D'IDENTIFIER UN OBJECTIF CONCRET, DE MONTRER CE QUI LES AIDE DÉJÀ À L'ATTEINDRE ET CE QUI LES FREINE ACTUELLEMENT. DE NOUVELLES ACTIONS PEUVENT ÉMERGER A PARTIR DE CES INFORMATIONS.

NB : Cet outil peut être utilisé en complément d'autres outils, tels que 6.3 « Planifier une action », 6.2 « Identifier un défi » ou la mise en place de vos propres « campagnes citoyennes » 6.9.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaboration à travers une participation active
- Dialoguer
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Compétences de recherche
- Pensée systémique

Agir

- Orientation vers les solutions
- Volonté de changer
- Prise de conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système
- Gestion de projet
- Visualiser un avenir positif

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Cet outil soutiendra les jeunes dans le développement d'une action liée à un défi qu'ils·elles ont identifié.

1ÈRE PARTIE : DESSINER LE VOILIER

Invitez les jeunes à dessiner un voilier sur le côté gauche d'une grande feuille de papier. Expliquez que ce bateau visualise leur équipe, projet ou produit, alors demandez-leur d'en faire quelque chose de beau !

2ÈME PARTIE : IDENTIFIER LA DESTINATION

Demandez-leur de réfléchir à leur destination (l'objectif final) et aux objectifs intermédiaires, et de les écrire sur des post-its de la même couleur.

Posez-leur les questions suivantes :

- Où voulez-vous aller ?
- Qu'est-ce que vous voulez accomplir ?
- Pourquoi voulez-vous atteindre cet objectif ?
- Quel est votre rêve ?

Invitez les jeunes à dessiner un port ou une île sur le côté droit de la feuille. Cela représentera l'objectif final. Faites-les coller l'étiquette de la destination à cet endroit.

Laissez-les ajouter les objectifs intermédiaires quelque part en chemin (cela peut être une bouée, un petit bateau ou une île, le dos d'une baleine ou d'une tortue, etc. - ils·elles doivent faire preuve d'imagination).

3ÈME PARTIE : IDENTIFIER LE VENT DANS LES VOILES

Demandez-leur maintenant de réfléchir aux facteurs d'accélération.

Posez les questions suivantes :

- « Qui ou quoi vous aidera à atteindre la destination et les objectifs intermédiaires ? Qui ou quoi vous donnera du vent dans les voiles ? »

Demandez-leur d'écrire ces éléments sur des post-its d'une couleur différente. Ils·elles doivent les coller derrière ou autour du speedboat, symbolisant le vent.

4ÈME PARTIE : IDENTIFIER LES POINTS D'ANCRAGE

Ensuite, demandez-leur de réfléchir aux ancrements.

Posez les questions suivantes :

- « Qui ou quoi vous freine actuellement ou vous empêche d'avancer ? Qui ou quoi vous manque ? »

Demandez-leur d'écrire également ces éléments sur des post-its, encore une fois dans une couleur différente. Ils·elles doivent les accrocher sur ou sous le speedboat, comme une ancre.

Le visuel créé pourrait ressembler à ça :

Qu'est-ce qui donne du vent dans les voiles, qu'est-ce qui est déjà là ?

Quelles sont les premières mesures à prendre ?



Qu'est-ce qui vous préoccupe encore dans la réalisation de cet objectif ?

DÉBRIEFING

Une fois le dessin terminé, demandez aux jeunes de présenter leur voilier. Les questions suivantes peuvent être posées pour réfléchir à l'exercice :

Une fois le dessin terminé, demandez aux jeunes de présenter leur voilier. Les questions suivantes peuvent être posées pour réfléchir à l'exercice :

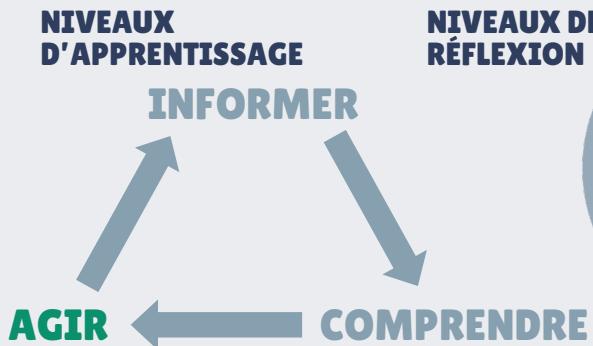
- Qu'est-ce qui vous surprend dans le dessin ?
- Comment percevez-vous cela dans la réalité ? Que pouvez-vous en faire ?
- Qu'est-ce qui fonctionne déjà bien ? Qu'est-ce qui donne du vent dans les voiles ?
- Quelles nouvelles idées ou informations cet aperçu apporte-t-il ?
- Y a-t-il des post-its que vous pouvez relier, qui pourraient « s'annuler » ?
- Qu'est-ce qui pourrait être différent ?
- Quelles ancras peuvent être facilement levées ?
- Quelles ancras sont difficiles à remonter ?
- Quelles actions pourraient aider à lever les ancras ? Quelles sont les premières étapes ?
- Pensez de manière large et créative : pouvez-vous déplacer votre île ? Pouvez-vous la rendre plus grande ? Est-ce que tout le monde dans votre école/organisation... tient sur cette île ?

ALTERNATIVES

Si vous avez le temps, vous pouvez ajouter une étape supplémentaire : invitez les jeunes à dessiner « les navigateur·rice·s » pour identifier les différent·e·s acteur·rice·s du projet (un·e capitaine, un·e technicien·ne, un·e cuisinier·ère, le personnel de nettoyage, quelqu'un·e qui détermine le meilleur itinéraire, etc.).

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- Le voilier est un outil de pensée visuelle ; il rend votre processus de réflexion clair en le montrant visuellement. Lorsque vous rendez votre réflexion visible, vous stimulez votre pensée et permettez aux autres de penser avec vous. Cela renforcera le processus de réflexion dans un groupe, invitera à l'échange ainsi qu'à la prise de responsabilité dans le processus d'action.
- Grâce à cette méthode, vous découvrirez rapidement quels sont vos objectifs et ce qu'il en coûte pour les atteindre. De plus, des éléments émergent que vous pouvez prendre en compte dès le départ, plutôt que de vous heurter à des obstacles plus tard. Vous incitez également vos camarades à réfléchir à l'approche d'un projet de manière différente. Le voilier peut également être utilisé pour d'autres sujets.
- Après la conception du voilier, vous pouvez demander aux jeunes de proposer un premier « plan d'action » où ils·elles montrent les différentes étapes qui pourraient aider à « lever les ancras ».



DURÉE

- 50 minutes



MATÉRIEL

- 6.5.1 Image, à projeter ou imprimé
- 6.5.2 Rôles en arrière-plan
- 6.5.3 Questions, à projeter ou imprimer
- Papier
- Marqueurs

MÉTHODES UTILISÉES

- Présentation
- Travail en binômes ou en petits groupes

OBJECTIFS

- Les jeunes prennent conscience des rôles informels au sein d'un groupe et des stratégies pour y accéder.
- Les jeunes apprennent à varier les rôles pour favoriser un fonctionnement horizontal.

5 MANDALA DES RÔLES

EN UTILISANT LE
MANDALA DES RÔLES
DE STARHAWK,
CETTE SÉQUENCE
D'ANIMATION
IDENTIFIE LES
DIFFÉRENTS RÔLES
DANS UN GROUPE ET
LES FAIT ROTER.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos interactions
- Collaborer à travers une participation active
- Dialoguer
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

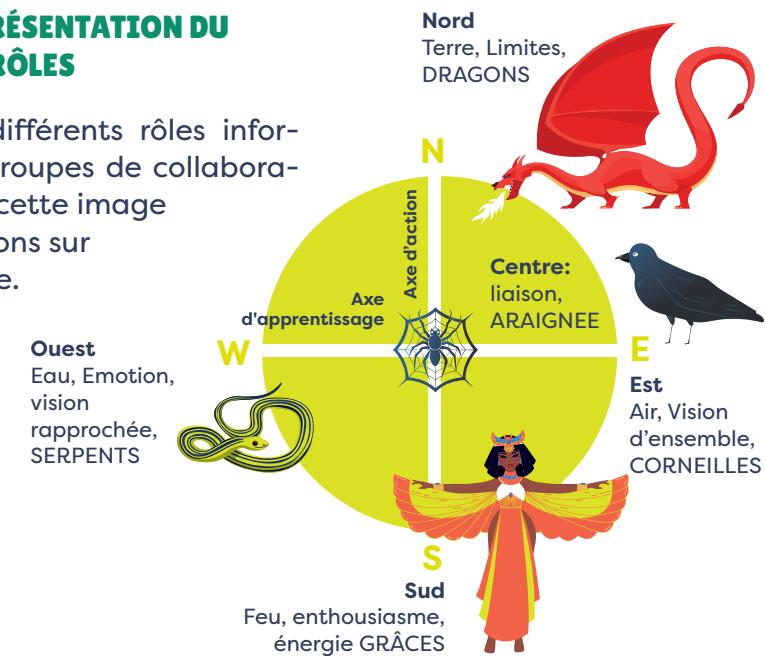
- Approche orientée vers les solutions
- Conscient·e de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : PRÉSENTATION DU MANDALA DES RÔLES

Présentez les différents rôles informels dans les groupes de collaboration à l'aide de cette image et des descriptions sur la page suivante.

AXE D'ACTION



LES RÔLES AU SEIN D'UN GROUPE

SUD – FEU – GRÂCES

« Les Grâces représentent l'enthousiasme et la passion associés au feu (...) Grâce à leur bienveillance, ils·elles attirent les gens dans le groupe et les font s'y sentir bien. Ils·elles sont les hôtes qui accueillent les nouveaux·elles arrivant·e·s. Ils·elles font preuve de gentillesse et de respect envers les plus âgés en raison de leur statut social. »



NORD – TERRE – DRAGONS

« Ils·elles sont le pilier concret du groupe, responsables de son bon fonctionnement global. Ils·elles posent des questions cruciales, comme : « Avons-nous les ressources pour financer ce projet ? ». Les Dragons protègent également le groupe, veillant à ce qu'il ne soit pas perturbé par des influences externes ou ne se fragmente pas sous la pression interne. Ils·elles gardent les frontières du groupe, surveillant les zones sensibles où la culture du groupe interagit avec les forces extérieures qui l'entourent. »



AXE D'APPRENTISSAGE



EST – AIR – CORNEILLES

« Ils·elles gardent une vue d'ensemble (quels sont nos objectifs, comment allons-nous les atteindre ? Quelles évolutions l'avenir nous réserve-t-il ? Qui respecte ses engagements et qui a tendance à abandonner ?). Les Corbeaux nous gardent sur la bonne voie en regardant vers l'avenir. Ils·elles résument ce qui a été accompli et déterminent ce qu'il reste à faire pour atteindre nos objectifs. »

OUEST – EAU – SERPENTS

« Les Serpents ont une vision des choses à partir du terrain. Ils·elles sont en lien direct avec les méthodes du groupe et contribuent à adopter des pratiques et projets qui renforcent les relations internes. Ils·elles sont sensibles aux dynamiques émotionnelles et aux schémas de communication, révélant ainsi les tensions sous-jacentes. Les Serpents remettent en question les habitudes mentales du groupe, sont attentif·ve·s aux rumeurs et à ce qui n'est pas dit ouvertement. Ce rôle, souvent perturbateur, peut être difficile à tenir. Cependant, comme les serpents qui changent de peau, ils·elles symbolisent la transformation. De même, les groupes ont parfois besoin de se renouveler pour éliminer les pratiques obsolètes et les schémas inefficaces. En fin de compte, les Serpents favorisent la confiance en révélant les conflits cachés. »



CENTRE – CONNEXION – ARAIGNÉE

« Les Araignées occupent une position centrale, leur permettant de détecter le moindre mouvement ou changement au sein du groupe. Elles agissent comme des agent·e·s de liaison, veillant à tous les échanges et communications. Leur rôle consiste à mettre en place des canaux de communication efficaces, comme des listes de diffusion, un site internet performant ou des chaînes d'appels téléphoniques. Elles posent des questions essentielles, telles que : « Qui doit être informé·e de cette décision ? » ou « Qui est concerné·e ? », assurant ainsi que tout le monde reste connecté·e et impliqué·e. »



2ÈME PARTIE : RÉFLEXION

Une fois le mandala présenté, proposez au groupe la séquence suivante, qui comprend 3 moments de réflexion ainsi qu'une restitution. La première réflexion se fait individuellement, la deuxième en binôme et la dernière réflexion en deux groupes.

1 Réflexion individuelle (5 min) :

Dans cette première phase, l'objectif est que chacun·e prenne conscience de son propre rôle et de ses tendances lors des différentes expériences de groupe. Distribuez ou projetez ces questions, comme recommandé par Starhawk :

- Quels rôles avez-vous tendance à endosser ? Dans votre vie ? Dans le groupe ?
- Avec quels rôles vous identifiez-vous le plus ?
- Quels rôles vous mettent le moins à l'aise ? Lesquels évitez-vous ?

2 Discussion en binômes (10 min) :

En binômes, comparez vos idées et évaluez les rôles dans le groupe actuel, à l'aide de ces questions :

- Quels rôles pouvons-nous identifier dans ce groupe ?
- Quels rôles sont clairement assignés ? Au contraire, quels rôles ne sont pas assignés ?
- Dans ce groupe, quels rôles confèrent du pouvoir social ?
Vous pouvez expliquer le concept de pouvoir social avant de commencer l'exercice les discussions en binôme (voir sous conseils).

3 Travail de groupe (15 min) :

Divisez les participant·e·s en deux groupes, l'un travaillera sur les rôles d'action et l'autre sur les rôles d'apprentissage. Concentrez-vous sur les questions suivantes :

- Quels sont les avantages et les inconvénients de chaque rôle ?
- Quels rôles sont plus susceptibles de générer de la résistance ou des conflits ?
- Quels sont les rôles qui confèrent le plus de pouvoir social ?

4 Restitution :

En plénière, chaque groupe choisit un·e porte-parole qui présentera les principaux résultats de la réflexion à l'ensemble du groupe en lien avec la discussion en groupe.

DÉBRIEFING

- Demandez aux jeunes comment connaître les rôles de chacun·e peut les aider à collaborer et à travailler ensemble.
- Comment peuvent-ils·elles utiliser cette connaissance à leur avantage ?

ALTERNATIVES

- Lors de la présentation du contenu, vous pouvez être aussi créatif·ve que vous le souhaitez, sans oublier que l'essentiel est de transmettre l'information de manière adaptée aux participant·e·s. Par exemple, vous pouvez utiliser une présentation PowerPoint ou des fiches d'information pour chaque rôle, que vous pourrez ensuite demander à un·e participant·e différent·e de lire.
- En ce qui concerne la restitution et selon le temps disponible, vous pouvez suggérer que les deux groupes présentent leurs réflexions de manière différente. Par exemple, ils·elles pourraient utiliser une petite scène, un format documentaire, un programme télévisé ou un style de commentaire de match.
- Vous pouvez également faire découvrir le mandala aux jeunes d'une manière différente. Tout d'abord, vous expliquez les symboles et les rôles qui y sont attachés. Ensuite, les jeunes choisissent le symbole auquel ils·elles s'identifient le plus et expliquent aux autres pourquoi. Ensuite, ils font de même pour le rôle auquel ils·elles s'identifient le moins. Dans un deuxième temps, les participant·e·s travaillent en binôme pour réfléchir aux avantages et aux inconvénients des différents rôles et partagent leurs réflexions avec le groupe lors d'une séance plénière. L'animateur·rice peut apporter des éclairages théoriques. À la fin, l'animateur·rice peut inviter le groupe à définir les rôles pour un projet en cours.

5 MANDALA DES RÔLES

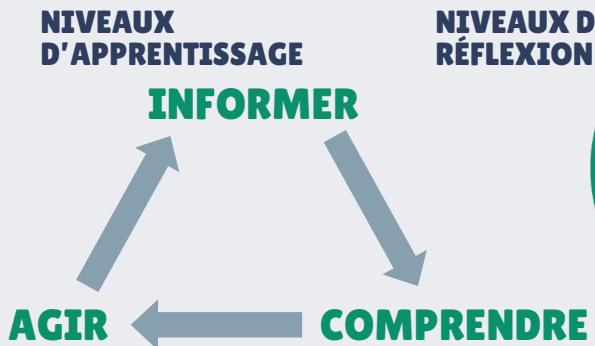
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- A savoir : le « pouvoir social » tel qu'il est utilisé par Starwhak peut être expliqué comme suit : « Le pouvoir social est lié au pouvoir avec, l'influence que nous avons entre égaux·ales ». Le « pouvoir avec » considère le monde comme un réseau de relations. Il se concentre sur la manière dont ces relations peuvent être façonnées, modifiées et influencées. Il valorise les personnes et les actions en fonction de leur impact sur les autres et de leurs expériences passées.
- Le pouvoir-avec est fondé sur le respect, l'influence et la responsabilisation. Il signifie : la force d'une personne dans un groupe d'égaux·ales vient du fait qu'elle suggère des idées et qu'elle est écoutée, et non du fait qu'elle commande. Le " pouvoir avec " se produit lorsque les autres sont prêt·e·s à écouter nos idées. Cette volonté témoigne du respect de chaque personne en tant qu'individu·e.

SOURCES

Le mandala des rôles dans le groupe :

- Starhawk. (2021). Comment s'organiser ? Manuel pour l'action collective. Éditions Cambourakis.
- Starhawk. (1987). Truth or Dare. Encounters with power, authority and mystery, op. cit., p.277.



DURÉE

- 60 minutes

MATÉRIEL

- À imprimer 1 par groupe :
 - 6.6.1 Puzzle de partenariat
 - 6.6.2 Questions
 - Post-its

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en groupe
- Brainstorming

OBJECTIFS

- Les jeunes se posent les bonnes questions lors de la recherche d'un·e partenaire.
- Les jeunes se projettent dans une relation de partenariat et interrogent les enjeux et contraintes de leur partenaire.
- Les jeunes apprennent à parler de leur relation avec leur partenaire.
- Les jeunes réfléchissent à leur propre rôle et à leurs capacités en tant que partenaires.

6 PARTENAIRE PARTICULIER

CET OUTIL EST UTILISÉ POUR
RÉFLÉCHIR AUX RELATIONS
DE PARTENARIAT DANS LE
CADRE D'UN PROJET DE
SOLIDARITÉ LOCALE OU
INTERNATIONALE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Gestion des conflits
- Dialoguer
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Se forger sa propre opinion
- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Approche orientée vers la solution
- Gestion de projet

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Cet outil aide les jeunes à réfléchir sur la relation avec leurs partenaires (locaux·ales ou internationaux·ales) dans un projet de solidarité. Il est donc important que les jeunes aient déjà un projet ou un plan d'action spécifique en tête.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Expliquez au groupe qu'il est important de poser des questions sur votre partenaire de projet de solidarité pour mieux comprendre avec qui vous allez travailler. Cela limite les malentendus et encourage la communication lors des premières rencontres.

1ÈRE PARTIE : DÉCRIRE VOTRE PARTENAIRE POTENTIEL (30 MINUTES)

Pour cet exercice, les jeunes travaillent avec leur équipe de projet, de préférence un maximum de 6 personnes par groupe. Ils-elles ont besoin d'un ensemble complet de l'Annexe 6.6.1 pour chaque groupe.

Découpez les icônes pour les vêtements, objets, outils, symboles et expressions faciales. Placez 2 silhouettes de personnages sur la table, avec les différents éléments imprimés (vêtements, objets, etc.) et quelques post-its autour. Expliquez au groupe qu'un·e personnage représente elles-eux-mêmes, le groupe participant à cette activité, et l'autre personnage est le·la partenaire du projet de solidarité.

Dans un premier temps, demandez au groupe de réfléchir à la manière dont ils imaginent le·la partenaire, en utilisant les vêtements et accessoires disponibles et en écrivant des post-it pour les éléments qui ne sont pas représentés par une icône.

Ensuite, de la même manière, demandez aux participant·e·s d'imaginer comment le·la partenaire percevrait leur équipe.

Dans un second temps, demandez aux participant·e·s de définir les objectifs du partenariat, puis d'identifier les qualités dont le partenaire a besoin pour atteindre ces objectifs. Invitez-les à utiliser les accessoires, à dessiner des accessoires supplémentaires et à écrire les qualités sur des post-it pour les coller autour de la silhouette du·de la partenaire.

Ensuite, demandez au groupe d'identifier leurs propres qualités réelles nécessaires pour atteindre les objectifs du projet et de les écrire autour de leur propre silhouette.

Comparez les deux partenaires pour voir comment elles·ils se complètent et discutez des différentes compétences et opportunités représentées par les visuels si vous deviez travailler ensemble.

Si les jeunes ont des difficultés à réfléchir à la façon dont ils perçoivent leur partenaire, vous pouvez également commencer par la deuxième étape.

6 PARTENAIRE PARTICULIER

2ÈME PARTIE : PRÉSENTATION DU PARTENARIAT (30 MINUTES)

En fonction de l'état d'avancement de leur projet, demandez aux jeunes de préparer une présentation pour intéresser ou convaincre un·e partenaire potentiel de collaborer. Demandez au groupe de préparer 4-5 phrases pour présenter leur projet et solliciter la participation du·de la partenaire.

Pour préparer leur présentation, le groupe peut réfléchir aux questions suivantes :

- Comment trouvez-vous votre partenaire ?
- Quelle sera la relation avec votre partenaire (financière, technique, prêt d'équipement, échange d'expérience et de connaissances, communication, soutien, etc.) ?
- Quelle est la complémentarité ou la réciprocité entre vous et vos partenaires ? Pensez aux besoins de chaque partenaire, comment le projet enrichit-il chaque acteur·rice de ce partenariat ?
- Quels sont les atouts culturels ou interculturels et les risques du partenariat ?
- Énumérez les forces et les faiblesses du partenariat, puis répondez aux questions : Comment les forces peuvent-elles être renforcées ? Comment les faiblesses peuvent-elles être surmontées ?

Chaque groupe présente son argumentaire en plénière.

ALTERNATIVES

En fonction de la définition du projet, au lieu d'une présentation, vous pouvez également demander aux jeunes de :

- Préparer une première rencontre avec le partenaire pour faire connaissance.
- Préparer une réunion d'évaluation avec le partenaire pour évaluer et améliorer la coopération.
- Cet outil peut également être utilisé pour amener les jeunes à réfléchir en profondeur sur leur rôle et capacités en tant que partenaire. Qu'est-ce qu'ils peuvent offrir et qu'est-ce qu'ils peuvent améliorer ?

- Si vous voulez que les jeunes réfléchissent au partenariat en général, mais s'ils n'ont pas de projet de solidarité spécifique sur lequel travailler, vous pouvez également utiliser un projet fictif pour réfléchir.

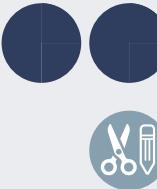
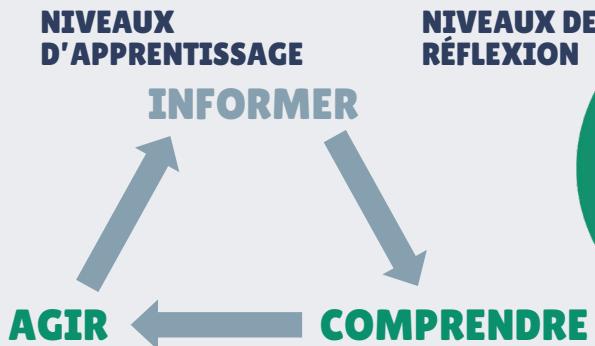
DÉBRIEFING

Nous suggérons les questions suivantes à discuter avec les participant·e·s :

- Qu'avez-vous appris ? Qu'est-ce qui vous a surpris·e ?
 - Avez-vous remarqué que vous avez commencé par avoir des attentes, des stéréotypes ou des préjugés sur les partenaires issus des contextes différents ?
 - Qu'est-ce qui a changé ?
 - Comment pouvez-vous gérer cela ?
- Quelle est l'importance de penser consciemment à votre partenaire idéal·e ?
- Existe-t-il un·e partenaire idéal·e ?
- Êtes-vous un·e partenaire idéal·e ?
- Que devriez-vous changer chez vous pour devenir un·e partenaire attrayant·e et intéressant·e ?
- Dans quelle mesure devez-vous connaître votre partenaire potentiel·le pour le convaincre de travailler avec vous ?
- Pouvez-vous trouver toutes les qualités dont vous avez besoin dans un·e seul·e partenaire ? Ou avez-vous parfois besoin de plus d'un·e partenaire ?
- Pouvez-vous penser à différents types de partenaires (financiers, techniques, représentant·e un groupe cible spécifique...) ? En avez-vous tous besoin au même moment ?
- Que ferez-vous différemment ?
- Quelle sera votre prochaine étape ?

SOURCE

Inspiré du jeu « Mr Potato Head ».



DURÉE

- Environ 2 heures

MATÉRIEL

- 6.7.1 Carte mentale complétée, pour inspiration
- 6.7.2 Titres de la carte mentale, à imprimer (1 par groupe)
- 6.7.3 Tableau de suivi, à imprimer (1 par groupe)
- Par groupe :
 - Marqueurs, de préférence dans la couleur des nuages
 - Petits post-its

MÉTHODE UTILISÉE

- Travail en groupe

OBJECTIFS

- Les jeunes réfléchissent aux principales étapes d'un projet, de sa création à son achèvement.
- Les jeunes s'identifient dans l'avancement de leur projet et définissent les prochaines tâches à entreprendre.
- Les jeunes répartissent les tâches de manière équitable et ont une meilleure visibilité sur les prochaines tâches à entreprendre.

7 ETAPES DU PROJET

CETTE ANIMATION SOUTIENT LES JEUNES DANS L'IDENTIFICATION, LA PLANIFICATION ET LE SUIVI D'UN PROJET DE SOLIDARITÉ (LOCAL OU INTERNATIONAL).

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Gérer la diversité dans vos rencontres
- Collaborer par une participation active
- Prendre des décisions démocratiques
- Dialoguer
- Affirmer son opinion
- Prise de parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

Agir

- Approche orientée vers les solutions
- Conscient·e de son rôle et de sa responsabilité dans le système
- Gestion de projet
- Capacités d'innovation / créativité

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Cet outil aide les jeunes à réfléchir sur les différentes étapes d'un projet de solidarité (local ou international). Il est donc important que les groupes aient déjà un projet spécifique ou un plan d'action en tête.

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Pour cet exercice, les jeunes collaborent au sein de leur équipe projet, composée de préférence de 5 à 10 membres. Ils·elles ont besoin d'un ensemble complet d'annexes imprimées par groupe.

Avant l'activité, familiarisez-vous avec la carte mentale complétée (annexe 6.7.1), qui donne un aperçu de ce qui est attendu dans la construction d'un projet de solidarité.

L'animation se déroule en deux étapes :

1ÈRE PARTIE : COMPRENDRE LES ÉTAPES D'UN PROJET (1H30)

Préparation : Créez une carte mentale vierge pour chaque groupe (ou guidez-les pour la créer) avec les 5 étapes clés (annexe 6.7.2) du projet : identification, préparation, réalisation, restitution, réinvestissement. Mettre des marqueurs, de préférence dans la couleur de chaque étape, à disposition sur les tables. Cette activité a pour but de comprendre les différentes étapes d'un projet afin d'anticiper les actions à réaliser tout au long du projet.

Énoncez les 5 étapes et expliquez-les aux jeunes :

- 1 Identification du projet (nous posons les premières pierres)
- 2 Préparation du projet (nous construisons le projet dans son ensemble)
- 3 Réalisation du projet (nous le réalisons sur le terrain)
- 4 Restitution (quand c'est fait, ce n'est pas fini...)
- 5 Réinvestissement (comment tirer le meilleur parti de ce que vous avez appris et devenir ambassadeur·rice de la solidarité, en vous engageant dans d'autres initiatives)

Invitez chaque groupe à identifier des actions liées à chacune des 5 étapes. Les groupes écrivent leurs idées pour chaque étape, en commençant par un verbe. L'animateur·rice peut aider les groupes à se lancer en donnant un ou deux exemples de la carte mentale complétée (qui sera distribuée à la fin de l'activité). Par exemple, pour l'étape d'identification : « lister les compétences individuelles et collectives du groupe ». Rassurez les participant·e·s en leur disant qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Il s'agit avant tout de réfléchir ensemble à l'approche du projet et d'identifier collectivement ce qui doit être fait.

Une fois les cartes mentales complétées, chaque groupe présente sa carte aux autres participant·e·s afin de s'inspirer mutuellement et de construire une carte mentale commune, aussi complète que possible. (30 minutes)

ALTERNATIVES

S'il n'y a pas assez de temps, au lieu que tous les groupes présentent leurs cartes mentales, l'animateur·rice peut présenter la carte mentale complétée (annexe 6.8.1). Rappelez aux jeunes qu'il ne s'agit que d'un support d'inspiration, à modifier, à adapter...

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR

Pour une meilleure visibilité, demandez aux jeunes d'utiliser des feutres de la même couleur que le nuage correspondant.

2ÈME PARTIE : ÉVALUER L'ÉTAT D'AVANCEMENT D'UN PROJET ET PLANIFIER LES PROCHAINES ÉTAPES (30 MINUTES)

Préparez ce qui suit :

- Distribuez 1 tableau de suivi (annexe 6.7.3) à chaque groupe.
- Fournissez de petits post-its.
- Utilisez la carte mentale qui a été créée et validée par le groupe dans la première partie.

Invitez les participant·e·s à recopier toutes les actions notées sur la carte mentale sur des post-its.

Pour chaque étape indiquée sur le tableau de suivi, les jeunes identifient collectivement si les actions sur les post-its sont « à faire », « en cours » ou « faites » en relation avec leur propre projet.

L'aperçu des actions fournit des informations sur l'avancement du projet et offre une meilleure visibilité sur les prochaines tâches à réaliser. Cela facilite également une meilleure répartition des tâches et la gestion du temps.

Les participant·e·s sont encouragé·e·s à garder ce tableau de suivi de projet vivant et à le consulter régulièrement pour compléter et mettre à jour leurs actions.

ALTERNATIVES

S'il vous reste du temps, vous pouvez continuer le processus de planification ensemble, en vous basant sur le tableau. Invitez les jeunes à :

- Écrire des noms sur les post-it pour indiquer qui suivra ces cartes.
- Écrire des délais sur chaque post-it.
- Option : décomposer les grandes tâches en actions spécifiques plus petites avec leur propre responsable et délai.

DÉBRIEFING

Posez les questions suivantes (ou certaines d'entre elles) :

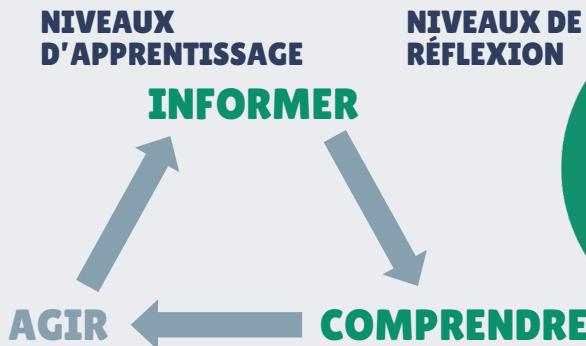
- Qu'avez-vous appris ?
- Qu'est-ce qui vous surprend dans la mise en place d'un projet ?
- Est-il possible d'être dans 2 étapes à la fois ?
- Quelle est votre priorité maintenant ?
- Y a-t-il quelque chose que vous n'avez pas planifié ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Nous recommandons de compléter ce processus avec l'outil 6.6 Partenaire particulier pour réfléchir à la relation avec le·la ou les partenaires du projet.

SOURCE

LES ÉTAPES DE PROJET sont des outils créés dans le cadre du projet Cooplab, espace de projet international de Lianes Coopération.



DURÉE

- 90 minutes

MATÉRIEL

- Post-its
- Paperboards
- Marqueurs
- 6.8.1 Images, à imprimer et découper 1 par personne
- 6.8.2 Contexte
- 6.8.3 Questions, à imprimer 1 par paire
- 4.1.2 Les 9 catégories, à imprimer ou projeter l'image « Droit à la participation »

MÉTHODES UTILISÉES

- Brainstorming
- Dialogue

OBJECTIFS

- Les jeunes prennent conscience de leur droit à la participation.
- Les jeunes considèrent les détenteur·rice·s de droits comme des agent·e·s actif·ve·s de changement.
- Les jeunes prennent conscience des différentes formes de participation dans la société.
- Les jeunes sont conscient·e·s des différents contextes mondiaux qui impactent le droit à la participation.

8 DROIT À LA PARTICIPATION

CET OUTIL PERMETTRA AUX JEUNES DE MIEUX COMPRENDRE LE DROIT À LA PARTICIPATION ET LES DIFFÉRENTES MANIÈRES DONT IL PEUT PRENDRE FORME DANS LEUR PROPRE VIE ET AU NIVEAU MONDIAL.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Pensée systémique
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Regard sur d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Volonté de changement
- Connaissance de son rôle et de sa responsabilité dans le système
- Visualiser un avenir positif

BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Une introduction au cadre global des droits de l'enfant et à l'approche basée sur les droits pourrait être un atout avant d'aborder le droit à la participation (voir outil 4.1 La convention de l'ONU et les 9 catégories, 4.3. Approche basée sur les droits et 4.4. Les jeunes en tant que détenteur·rice·s de droits).

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Note : depending on the durée you have and the knowledge of the youth, the steps below present different entry points to start working with youth around the right to participation.

1ÈRE PARTIE : RÉFLEXION SUR LE DROIT À LA PARTICIPATION

- Brainstorming sur ce que signifie le droit à la participation : Demander aux jeunes quels sont les premiers mots qui leur viennent à l'esprit en entendant « le droit à participer ».
- L'animateur·rice écrit les différents mots sur un paperboard ou un tableau blanc : Regrouper les concepts apparentés (ou inviter un jeune à le faire).
- Pour susciter une réflexion plus approfondie, l'animateur·rice peut utiliser les mots « quoi d'autre, quoi de plus ».
- Réfléchissez avec le groupe s'il y a différentes dimensions de la participation mentionnées pendant le brainstorming.
- Présentez ensuite ce qui suit :
Les enfants et les jeunes ont le droit :
 - d'être entendu·e·s
 - d'exprimer leur opinion
 - de s'organiser
 - d'accéder à l'information
 - de demander des comptes aux décideur·euse·s
 - d'influencer les décisions
- Comparer les différents éléments avec le brainstorming du groupe : Demander s'il y a des surprises ou des éléments inattendus.
- Engagez une conversation sur les raisons pour lesquelles le droit à la participation est si important dans notre société.
 - Chaque personne a des compétences et des idées pour aider à faire face aux défis.
 - Les personnes en position de pouvoir ne représentent pas toujours ou ne comprennent pas certains groupes minoritaires ; il est donc crucial de prendre en compte leurs voix et leurs besoins.
 - ...

8 DROIT À LA PARTICIPATION

Pour plus d'inspiration, vous pouvez vous référer à la vision du monde et à la définition des citoyen·ne·s du monde actif·ve·s dans le chapitre d'introduction ou vous pouvez jeter un coup d'œil à l'outil 6.1 citoyen·ne·s du monde.

Ceci peut être suivi d'une introduction à la définition de la participation des jeunes de Salto :

« La participation des jeunes à la vie démocratique signifie que les jeunes et les groupes de jeunes ont le droit, les moyens, l'espace, l'opportunité et, si nécessaire, le soutien d'exprimer librement leurs opinions, de contribuer et d'influencer la prise de décision sociétale sur les questions qui les concernent, et d'être actifs dans la vie démocratique et civique de nos communautés ».

D'une part, il s'agit de faire entendre **la voix des jeunes** (qui expriment leur point de vue aux décideur·euse·s tel·le·s que les politicien·ne·s, les responsables politiques, les enseignant·e·s ou les leaders communautaires). L'objectif est d'encourager les décideur·euse·s à prendre en compte les opinions des jeunes et à apporter des changements en fonction de leurs besoins et de leurs souhaits.

D'autre part, il s'agit d'action (les jeunes prennent des mesures individuelles ou collectives pour changer le monde qui les entoure. Plutôt que de demander aux décideur·euse·s d'opérer le changement, les jeunes peuvent le conduire eux-mêmes).

Entre les deux, il existe de nombreuses variétés, que l'on peut considérer comme un continuum.

2ÈME PARTIE : RÉFLEXION SUR LE DROIT À LA PARTICIPATION DANS LA PRATIQUE

- Inviter les jeunes par binômes à identifier une situation dans laquelle ils·elles exercent leur droit à la participation :
 - Cela peut se produire à l'école, dans un sport ou un club de jeunes, au sein de leur famille, dans leur voisinage, etc.

- Certains binômes peuvent partager leur exemple en plénière. Les questions suivantes pourraient être posées :
 - Était-il facile de trouver un exemple ?
 - Pouvez-vous expliquer s'il y a eu un résultat concret en raison de votre participation ? (Pour la situation dans son ensemble et pour vous personnellement ?)
 - Comment vous êtes-vous senti·e ?
 - Qu'est-ce qui a été difficile ?
- Former des groupes de 3 à 4 personnes. Demandez-leur d'identifier différentes manières de participer à la société et d'écrire leurs réponses sur des post-its (une idée par post-it). Demandez-leur de trouver au minimum trois idées par groupe.
- Pour les aider à démarrer, l'animateur·rice peut les inciter avec les questions suivantes : pensez à des exemples de la manière dont les citoyen·ne·s défendent leurs propres droits ou ceux des autres, les manières dont les gens donnent leur avis ou s'engagent pour le changement, les façons d'exercer un rôle actif en tant que citoyen·ne, etc.

Vous pouvez également montrer l'image suivante et demander ce qu'ils·elles observent :



- En plénière, chaque groupe peut partager une idée. Effectuez plusieurs tours jusqu'à ce que toutes les idées soient épuisées. L'animateur·rice peut essayer de regrouper les post-its sur un tableau, par exemple, en fonction des :
 - Méthodes traditionnelles de participation citoyenne basées sur le principe de la démocratie représentative : voter lors des élections, être membre d'un syndicat, d'un parti politique, d'un conseil de jeunes, d'un conseil scolaire, participer à des forums entre jeunes et décideur·se·s politiques, signer une pétition, publier une lettre ouverte dans un journal ou un forum en ligne, etc.
 - Autres méthodes, telles que les mouvements de campagne, l'activisme des jeunes, les manifestations, la participation à des projets ou à des espaces numériques, des communautés visant à partager des informations ou à sensibiliser, des actions de solidarité, etc.

3ÈME PARTIE : DISCUSSION SUR LES DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS

Distribuez les images en annexe 6.8.1, en donnant à chaque participant·e une image. Donnez aux jeunes un moment pour analyser les images et réfléchir aux questions suivantes (annexe 6.8.3). S'ils ou elles le souhaitent, ils ou elles peuvent discuter de leurs réflexions en paires :

- Que voyez-vous ? Que pensez-vous qu'il se passe ici ?
- Quel pourrait être l'histoire des personnages principaux ?
- Quel pourrait être l'objectif de l'action ? Pouvez-vous deviner quel sujet ils·elles souhaitent aborder ou quel changement ils ou elles veulent voir ?
- Que pensez-vous de cela ? Aimez-vous l'action ? Pensez-vous qu'elle sera efficace ?
- Connaissez-vous d'autres exemples d'actions similaires ?

Après quelques minutes, invitez chaque participant·e à présenter son image au groupe et à discuter ensemble. (Voir annexe 6.8.2 pour des informations supplémentaires si nécessaire).

Sur la base de ces différents exemples, réfléchissons aux aspects suivants :

- Qui prend l'initiative ?

S'agit-il d'une action individuelle (comme prendre un sac à ordures en faisant de la randonnée pour nettoyer la plage ou la forêt...) ou d'une action organisée (collective) (participer à un sit-in pour sensibiliser) ?

- Qui l'organise ?

Un groupe informel de personnes (comme quelques étudiant·e·s, voisin·e·s,...) ou un groupe formel tel qu'une ONG, une école, un parti politique, un gouvernement,... (Faites remarquer que cela peut évoluer : souvent, les actions commencent comme une initiative individuelle, deviennent ensuite un groupe informel de personnes, puis une organisation).

- Quel est l'objectif de l'action ?

- Sensibiliser à un problème (par exemple, à travers une campagne d'affichage, une vidéo à partager sur les réseaux sociaux, mais aussi bloquer une route ou un aéroport pour attirer l'attention des médias, partager des expériences et des opinions par le biais de graffitis, de poésie ou d'autres formes d'art,...).
- Montrer son soutien à un certain changement (par exemple, une grève, une pétition, une manifestation, partager un post sur les réseaux sociaux,...).
- Contribuer à un changement (par exemple, s'engager dans des activités communautaires, comme organiser des événements pour rassembler les voisin·e·s ou nettoyer le quartier pour l'embellir ou le rendre plus vert).

- Quelles méthodes sont utilisées ?

- Discutez de la différence entre les actions violentes et non-violentes, ainsi que les actions légales et illégales.
- Expliquez qu'il y a parfois une frontière ténue en introduisant le concept de désobéissance civile. (La désobéissance civile est l'acte de briser intentionnellement et non-violentement certaines lois ou règlements pour protester contre des politiques ou des actions considérées comme injustes. Ces actions sont

souvent réalisées ouvertement dans des espaces publics - par exemple, bloquer une autoroute - pour attirer l'attention et susciter un soutien public.)

- Une autre méthode intéressante à discuter est celle des avocat·e·s et des citoyen·ne·s qui construisent des affaires juridiques pour condamner les violations des droits ou protéger certains cas ou personnes (par exemple, condamner Shell pour son impact sur l'environnement ou protéger les terres des peuples autochtones contre l'exploitation).
- L'art est souvent considéré comme un moyen puissant de sensibiliser et de stimuler la réflexion.

Assurez-vous que les jeunes peuvent voir tous les post-its et les images, et utilisez les questions suivantes pour approfondir la réflexion :

- Choisissez l'action que vous considérez comme la plus impactante. Pourquoi ? Pouvez-vous imaginer quelles actions ont précédé celle-ci pour rendre cela possible ? Que pourrait-il encore se passer après cette action pour renforcer l'impact ?

Expliquez qu'une action forte ne se tient généralement pas seule, mais fait partie d'un processus qui s'étend sur plusieurs années et implique plusieurs personnes ou groupes.

- Quelles actions pouvez-vous imaginer auxquelles vous participeriez ? Pourquoi ?
- Maintenant, choisissez une action que vous pensez dangereuse. Pourquoi ? Quels pourraient être les conséquences ? Pour qui ? Comprenez-vous pourquoi ces personnes sont prêtes à prendre le risque ? Que peuvent-elles faire pour rendre cela plus sûr ? Que pouvons-nous, en tant que public, faire pour améliorer la sécurité ?

Expliquez que, pour les actions de désobéissance civile, il est important de travailler dans un lieu public, avec un public témoin à proximité. Les participant·e·s essaient également d'être nombreux·se·s, de sorte que l'on ne sache pas qui a pris l'initiative ; ils·elles agissent

en groupe, et il n'y a pas un·e seul·e organisateur·rice qu'on pourrait blâmer. Cela garantit que le gouvernement, la police ou le propriétaire des lieux ne peuvent pas violer leur droit à participer et doivent répondre de manière non-violente. Cela s'applique également aux activistes et aux journalistes dans les zones de conflit et les pays où la liberté d'expression est limitée.

Le fait que la communauté internationale suive les événements en cours peut protéger les personnes concernées. C'est pourquoi le partage de messages (sur les réseaux sociaux et les médias traditionnels) peut revêtir une importance capitale. (Mais soyez prudent·e·s face aux fausses informations !). Une autre manière de renforcer la protection est lorsque des personnes célèbres ayant de nombreux·se·s abonné·e·s sont présentes ou rapportent une action.

ALTERNATIVES

Au lieu d'utiliser des images, vous pouvez également montrer des vidéos (voir les liens inspirants ci-dessous) ou des films illustrant différents types de participation citoyenne. Nous recommandons : Three Billboards Outside Ebbing, Missouri (2017), Cesar Chavez (2014), Erin Brockovich (2000), Made in Dagenham (2010), Selma (2015), Harriet (2018).

DÉBRIEFING

Posez (certaines) des questions suivantes :

- Voyez-vous des moyens par lesquels vous pourriez réaliser votre droit à la participation après cette discussion ?
- Ressentez-vous le besoin d'une participation plus active ? En lien avec quel sujet ?
- Vous sentez-vous invitée·e par la société à exercer votre droit à la participation ?
- De quoi avez-vous besoin pour participer plus activement à la société ?
- La cause justifie-t-elle parfois les moyens ?
- Demandez aux jeunes ce qui les a le plus marqué·e·s lors de cette session. Encouragez-les à en parler avec d'autres membres de leur communauté.

8 DROIT À LA PARTICIPATION

- Pensez-vous que le contexte dans lequel vous vivez et travaillez influencera la manière dont vous choisissez de participer à la société ? Dans quels contextes trouveriez-vous plus difficile ou effrayant de participer ?
- Pensez-vous que ce que vous êtes, votre identité, aura une influence sur la façon dont vous pouvez participer à la société ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- Cet outil fonctionnera mieux si vous créez (ou ajoutez) votre propre liste d'exemples et les reliez à des événements récents commentés dans les médias, afin que les jeunes puissent s'y référer facilement.
- Il pourrait être intéressant d'utiliser l'outil "6.9 Campagnes citoyennes" ou "6.11 Promesse envers soi-même" après cet outil.

SOURCES

La définition mentionnée de la participation des jeunes provient du toolkit de Salto : [Participation Toolkit] <https://participationpool.eu/toolkit/>

Autres sources d'information

Plus d'infos sur l'activisme mondial :

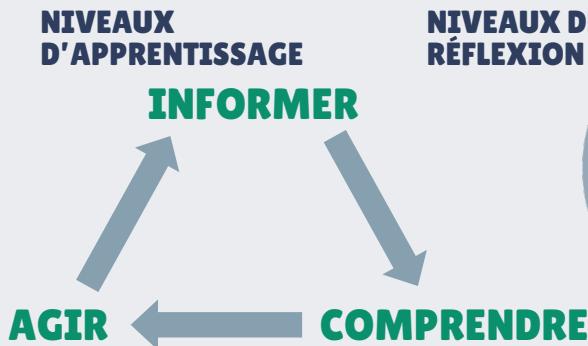
- <https://activisthandbook.org/resources/websites>
- <https://activistswithoutborders.org.uk/>
- <https://thehumaneleague.org/article/famous-animal-activists>
- <https://www.filmsforaction.org/library/?category=documentaries>

Conseils pour rester en sécurité lors de la désobéissance civile :

- <https://rebellion.global/fr/> (vidéo)
- <https://commonslibrary.org/staying-safe-protective-strategies-for-activists/>
- <https://uvaemergency.virginia.edu/10-tips-stay-safe-demonstration>
- <https://www.le-bruit-qui-court.fr/le-collectif>

Plus d'infos sur l'art de protestation (artivisme) :

- <https://www.myartbroker.com/collecting/articles/art-as-activism>
- <https://www.globalcitizen.org/en/content/artists-activists-using-creativity-for-change/>



DURÉE
• 90 minutes

MATÉRIEL
• 6.9.1 PowerPoint à projeter

MÉTHODES UTILISÉES

- Présentation
- Brainstorm

OBJECTIFS

- Les jeunes découvrent différentes campagnes citoyennes locales, nationales et/ou internationales.
- Les jeunes s'impliquent en observant puis en participant activement à une campagne de solidarité.

9 CAMPAGNES CITOYENNES

L'IDÉE EST D'IMPLIQUER LES JEUNES DANS DES ÉVÉNEMENTS LOCAUX, D'ABORD EN TANT QU'INVITÉ·E·S - MAIS NOUS ESPÉRONS LES INSPIRER À DEVENIR DES VOLONTAIRES ACTIF·VE·S À L'AVENIR. DANS CET OUTIL, NOUS PRÉSENTONS QUELQUES INITIATIVES FRANÇAISES, MAIS IL EST BON DE CHERCHER DES EXEMPLES DANS VOTRE PROPRE ENVIRONNEMENT.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer à travers une participation active
- Prendre des décisions démocratiques
- Dialoguer
- Affirmer son opinion
- Prise de parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Façonner sa propre opinion
- Curiosité à l'égard des autres et du monde
- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

Agir

- Volonté de transformer (en réponse à une indignation)
- Prise de conscience de son rôle et de sa responsabilité dans le système
- Gestion de projet
- Visualiser un avenir positif

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : INTRODUCTION (20 MIN)

Invitez le groupe à se déplacer dans l'espace dans différentes directions, en regardant les autres participant·e·s dans les yeux. À un signal sonore, chaque personne se connecte à un·e autre participant·e. Lisez une des questions introducives et donnez-leur 3 à 4 minutes pour une première discussion entre pairs. Faites autant de tours que vous le souhaitez en fonction du temps dont vous disposez.

- Qu'est-ce qui vous apporte de la joie, de l'énergie, dans la vie ?
- Qu'est-ce qui vous indigne ou que considérez-vous comme injuste ?
- Que changeriez-vous dans le monde en ce moment ?
- Quelles personnes, collectifs, luttes ou mouvements sociaux vous inspirent ? Dans votre quartier ou dans le monde entier ?

Ensuite, en cercle, proposez un tour de partage libre des points d'étonnement issus des échanges. Le groupe sera préparé à faire une transition vers des contributions théoriques.

2ÈME PARTIE : INTRODUIRE LE CONCEPT DE « CAMPAGNES CITOYENNES »

Réfléchissez ensemble à ce que signifie le terme « campagne citoyenne », avant de donner l'explication suivante.

Une campagne citoyenne est une opportunité de se rencontrer, de discuter et de rechercher des solutions collectives aux défis sociaux et écologiques contemporains. Participer à une campagne est l'occasion d'apprendre, de défendre ses principes et d'agir pour un monde plus juste et plus uni. À travers ces événements et projets, nous mettons en avant le visage festif et engagé de la solidarité locale et internationale, et nous proposons différentes manières et niveaux d'engagement pour s'impliquer.

Présentez quelques exemples de campagnes citoyennes locales, nationales et/ou internationales. En voici quelques-unes qui ont une portée nationale en France.

FESTIVAL ALIMENTERRE

Octobre - Novembre International

Le Festival ALIMENTERRE est un événement incontournable sur l'alimentation durable et inclusive. À travers une sélection de films documentaires, il encourage les citoyen·ne·s à s'informer et à comprendre les enjeux agricoles et alimentaires en France et dans le monde, afin qu'ils·elles participent à la co-construction de systèmes alimentaires durables et solidaires ainsi qu'aux lois qui s'y rapportent.

www.alimenterre.org



FESTISOL

Novembre - Décembre International

Le Festival des Solidarités ou Festisol est un rendez-vous international pour promouvoir et célébrer une solidarité ouverte au monde et aux autres. Chaque année, des associations, des communautés, des établissements éducatifs, des structures socio-culturelles, des acteurs de l'économie sociale, des groupes de citoyen·ne·s, etc. participent et organisent plus de 4 400 événements conviviaux et engagés pour donner aux citoyen·ne·s de tous âges l'envie d'agir pour un monde juste, uni et durable.

Un festival résolument éducatif : Au cœur de l'action, l'éducation à la citoyenneté mondiale.

www.festivaldesolidarites.org



FESTIVAL MIGRANT SCÈNE

Novembre - Décembre France

Le Festival Migrant Scène est un événement engagé, soutenu par l'association française La Cimade, qui vise à lutter contre les stéréotypes et préjugés envers les personnes étrangères, et à rassembler pour construire une société plus juste et plus humaine. La sensibilisation se fait à travers des spectacles vivants, des projections de débats, de l'art, de la culture, etc.

www.migrantscene.org



LE FESTIVAL DES POSSIBLES

Septembre - Octobre France/Belgique



Le Collectif pour une Transition Citoyenne (CTC) propose à toutes celles et ceux qui le souhaitent de participer au Festival des Possibles : un moment festif pour amplifier nos actions. Le collectif équipe et soutient toutes les personnes intéressées afin de les aider à organiser des événements qui promeuvent des actions concrètes que chacun·e peut s'approprier, ainsi que des initiatives auxquelles tout·e le monde peut se joindre. L'objectif : agir ensemble en faveur d'un monde plus durable, juste et uni.

fete-des-possibles.org

Réfléchissons ensemble aux questions suivantes :

- Est-ce que quelqu'un connaît ces festivals ?
- Quels festivals vous attirent ? Pourquoi ?
- Quels sujets vous intéressent ? Pourquoi ??

3ÈME PARTIE : ENTRER EN CONTACT AVEC LES ORGANISATEUR·RICE·S

Vérifiez les sites web des événements et campagnes à proximité et identifiez les activités qu'ils·elles proposent.

En fonction de la proximité, du temps et des ressources disponibles, suggérez de créer un itinéraire de visites souhaité ainsi qu'un agenda pour contacter les organisateur·rice·s (cela peut se faire en présentiel ou en ligne).

Les visites seront l'occasion d'observer comment les activités sont organisées et se déroulent devant le public.

Aidez les jeunes à construire une grille de questions pour un exercice d'observation. Voici quelques éléments à prendre en compte lors de la visite des projets :

9 CAMPAGNES CITOYENNES

- Quelle est l'origine du collectif organisateur et de ses initiatives ?
- Quelles sont leurs revendications, valeurs, engagements, thèmes travaillés, et stratégie ?
- Quelles sont les principales missions et la répartition des rôles au sein du groupe ?
- Comment trouvent-ils·elles des ressources humaines, techniques et financières ?
- Quelles sont leurs stratégies de communication et de diffusion ?

4ÈME PARTIE : PASSER À LA PRATIQUE CRÉER UN COLLECTIF LOCAL

Aidez les jeunes à participer activement à une campagne citoyenne et demandez-leur de travailler sur une « idée de campagne ».

Quelles idées ont-ils pour mettre un sujet sur la carte ?

- À quoi ressemblerait leur campagne ?
Créer un poster, une pétition, un atelier.
- Quelle aide pourraient-ils·elles apporter, par exemple, dans le cadre d'un festival ?

Par exemple, dans le cadre du Festival Alimenterre, les jeunes peuvent organiser une séance de débat autour d'un film sur le droit à une alimentation durable et inclusive.

À quoi ressemblerait cette séance de débat ? Qui pourraient-ils·elles interviewer ? Quelles questions souhaitent-ils·elles poser ? Comment peuvent-ils·elles sensibiliser le public ?

L'objectif de ces campagnes est de sensibiliser un large public et de promouvoir la solidarité à la fois sur des niveaux local et international.

Ainsi, des festivals comme Festisol ou le Festival Alimenterre sont décentralisés. Ils offrent des plateformes en ligne complètes pour faciliter l'organisation d'événements par des groupes. Ces plateformes comprennent des outils éducatifs, des supports de communication, des argumentaires et des contacts de coordination territoriale.

- Préparez votre événement FESTISOL :
<https://www.festivaldessimilitudes.org/ preparer-votre-evenement>
- Organisez un événement dans le cadre d'ALIMENTERRE :
<https://www.alimenterre.org/la-plateforme>

DÉBRIEFING

Pour conclure la séance, proposez un débat mouvant pour interroger la portée des campagnes de mobilisation citoyenne. Demandez aux jeunes de se positionner pour ou contre les trois affirmations suivantes. Ensuite, invitez-les à partager leurs arguments de part et d'autre.

- 1 Il faut aller à l'étranger pour vraiment s'engager et montrer sa solidarité.
- 2 La crise sociale et écologique actuelle nécessite que nous changions d'abord notre comportement.
- 3 Un festival engagé ? ça n'est pas sérieux !

Quelques éléments de contexte pour le débat mouvant :

Affirmation 1 : « Un des rôles de l'éducation à la citoyenneté active est de montrer qu'il n'est pas nécessaire d'aller loin pour être en solidarité avec le monde. Il s'agit aussi d'être informé·e, de rester curieux·se pour surmonter ses préjugés, de changer sa consommation, de sensibiliser son entourage, de militer pour influencer les décisions politiques françaises ou européennes qui impactent directement ou indirectement le Sud global, d'agir en solidarité avec les migrant·e·s qui vivent à côté de chez nous : il y a déjà beaucoup à faire ! » / [Guide ECSI E&D](#)

Affirmation 2 : « L'idée est d'identifier des voies de changement et de les mettre en œuvre à tous les niveaux. Individuellement : en s'informant, en s'ouvrant aux autres, en développant un regard critique et en prenant des choix personnels. Collectivement : en s'engageant dans des questions de solidarité internationale au sein d'organisations ou de mouvements plus informels promouvant la solidarité et la coopération, en réalisant des actions concrètes dans son environnement de vie, sur son territoire ou à l'étranger. Internationalement : en s'impliquant dans des espaces démocratiques ou en promouvant leur urgence, en interpellant les décideur·euse·s et en participant à la co-construction et à la mise en œuvre de politiques pu-

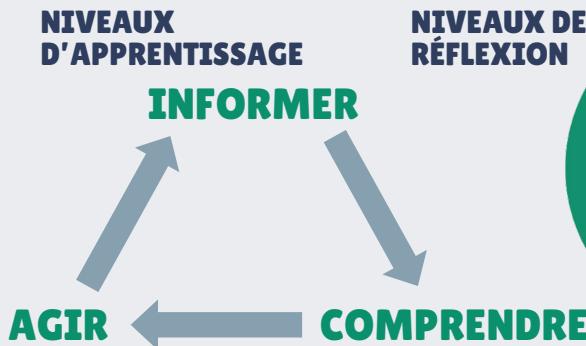
bliques sur des enjeux sociétaux. » / [Groupe de consultation sur l'ECSI](#)

Affirmation 3 : « Ce n'est pas parce que notre sujet est sérieux qu'il faut se prendre au sérieux... Au contraire, nous sommes convaincu·e·s que c'est en présentant un visage amical que nous inciterons ceux et celles qui ne sont pas encore convaincu·e·s à vouloir nous rejoindre. Nous sommes outré·e·s, engagé·e·s, informé·e·s, mais nous n'avons pas toutes les réponses, et l'action collective est aussi une source de bonheur pour nous. » / [www.festivaldessolidarites.org](#)

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- N'hésitez pas à compléter l'information avec des campagnes susceptibles d'être connues dans votre propre région. Consultez différents collectifs ou associations locales défendant des droits, des causes sociales et écologiques. En général, les festivals se déroulent aux mêmes dates chaque année, ce qui vous permet d'organiser à l'avance. Pensez donc à bien marquer les rendez-vous annuels dans vos calendriers !
- Il existe un lien clair entre cet outil et l'outil 6.8 Droit à la participation, vous pourriez donc envisager de les faire tous les deux.





DURÉE

- 30 minutes



MATÉRIEL

- 6.10.1 Jeu de cartes de lien, à imprimer et à découper (<https://www.lianesco-operation.org/boite-a-outils/>)

MÉTHODE UTILISÉE

- Travail en groupes

OBJECTIFS

- Les jeunes structurent un discours autour de leur projet de solidarité (local ou international).
- Les jeunes apprennent à s'exprimer en groupe (collectivement) pour présenter leur projet de manière cohérente.
- Les jeunes apprennent à évaluer et à rendre compte d'un projet.

10 IL ÉTAIT UNE FOIS

GRÂCE À CE JEU DE CARTES,
LES JEUNES SONT INVITÉS
À PRÉSENTER UN PROJET.
Ils racontent l'histoire
d'un projet de solidarité
(local ou international)
réel ou fictionnel.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Collaborer à travers une participation active
- Affirmer son opinion
- Prendre la parole en public
- Apprendre à écouter

Pensée critique

- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection
- Réflexion sur sa propre position dans le système
- Compréhension d'autres contextes et cadres de référence

Agir

- Prendre conscience de son propre rôle et de sa responsabilité dans le système
- Gestion de projet
- Compétences innovantes et créatives
- Visualiser un avenir positif

DESCRIPTION DU PROCESSUS

ÉLÉMENTS DU JEU

Le jeu se compose de 149 cartes : 122 cartes d'histoire et 21 résultats (+ 6 à compléter).

Nous avons 6 catégories de cartes d'histoire :

- 20 personnages, y compris 6 cartes d'interruption
- 19 objets, y compris 6 cartes d'interruption
- 15 lieux, y compris 3 cartes d'interruption
- 26 aspects, y compris 8 cartes d'interruption
- 25 événements, y compris 7 cartes d'interruption
- 17 ODD (Objectifs de Développement Durable)

NOMBRE DE JOUEUR·EUSE·S

- 2 joueur·euse·s : 10 cartes d'histoire + 1 carte résultat par personne
- 3 joueur·euse·s : 8 cartes d'histoire + 1 carte résultat par personne
- 4 joueur·euse·s : 7 cartes d'histoire + 1 carte résultat par personne
- 5 joueur·euse·s : 6 cartes d'histoire + 1 carte résultat par personne
- 6 joueur·euse·s : 5 cartes d'histoire + 1 carte résultat par personne

En tant qu'animateur·trice, vous assurez le bon déroulement du jeu et la bonne volonté autour de la table. Vous êtes responsable de garder le jeu sur la bonne voie, d'arbitrer les règles si nécessaire et de diriger le débriefing.

DÉROULÉ DU JEU

Objectif du jeu : Utiliser (poser) toutes vos cartes pour raconter l'histoire de votre projet.

- Le ou la participant·e le·la plus jeune commence le jeu en lançant l'histoire avec « Il était une fois... ».
- Le·la participant·e essaie ensuite de raconter l'histoire du projet, en utilisant les éléments de ses cartes d'histoire (comme personnage, objet, lieu, aspect, événement, Objectif de Développement Durable - ODD), jusqu'à ce qu'il·elle arrive à la conclusion sur sa carte de résultat.
- Si la proposition sur la carte de résultat ne correspond pas au projet réel, le·la participant·e peut proposer sa propre fin.
- La personne qui a la parole raconte l'histoire du projet comme elle le souhaite. Elle n'est en aucun cas limitée par les cartes en sa possession. Chaque fois qu'elle mentionne un élément d'une de ses cartes d'histoire, elle peut jouer cette carte. À ce moment-là, elle place la carte d'histoire face visible sur la table.
- **Remarque :** Il est interdit de jouer plusieurs cartes à la fois si les éléments qu'elles représentent ont été énoncés dans une seule phrase. De plus, lorsqu'un élément est mentionné, il doit revêtir une réelle importance dans l'histoire pour que la carte puisse être jouée.
- La personne ayant la parole continue son histoire, jusqu'à ce qu'elle soit interrompue ou décide de passer la parole à son ou sa voisin·e. Si elle décide de passer, elle doit défausser une de ses cartes d'his-

toire et en piocher une nouvelle. L'histoire est reprise par le ou la joueur·euse à sa gauche.

- Les autres participant·e·s essaient d'interrompre l'histoire avec des cartes d'interruption de la même famille que la carte jouée (par exemple, en ajoutant un personnage, un lieu, un aspect, etc., à ce qui est raconté par le ou la narrateur·trice). Ils ou elles la piochent de leur propre jeu de cartes.
- En cas d'interruption, la personne interrompue pioche immédiatement une carte d'histoire supplémentaire. Le·la joueur·euse qui a interrompu devient le·la narrateur·trice, et doit continuer l'histoire interrompue de manière logique et crédible.
- Si une personne fait une interruption et qu'elle est jugée incorrecte, elle doit défausser la carte jouée et en piocher 2 nouvelles.
- Si deux personnes interrompent en même temps, la première à jouer sa carte prend la parole et devient le·la nouveau·elle narrateur·rice. L'autre participant·e défausse sa carte et en pioche une nouvelle.
- Il est interdit d'interrompre en « anticipant » les mots du ou de la narrateur·rice.
- **Avertissement :** Si la personne ayant la parole fait une pause dans son histoire pendant plus de 10 secondes, ou si son histoire n'a plus de sens, elle perd son tour et sa ou son voisin·e de gauche prend la relève. Dans ce cas, la personne qui perd la parole pioche une carte d'histoire supplémentaire.
- Au fur et à mesure du jeu, les cartes utilisées par chaque participant·e sont placées face visible sur la table, une après l'autre. Cela permet à chacun·e de voir l'histoire d'un coup d'œil.
- Le·la premier·ère participant·e à poser toutes ses cartes d'histoire et à conclure son histoire avec la carte de résultat gagne le jeu. Une fois cette carte jouée, le jeu est terminé.

RAPPEL DES MOMENTS OÙ LE·LA NARRATEUR·RICE CHANGE

SITUATION	RÈGLE
Le·la narrateur·rice passe volontairement la parole.	Il·elle défausse 1 carte d'HISTOIRE et piochent 1 nouvelle.
Le·la narrateur·trice s'arrête de raconter son histoire pendant plus de 10 secondes.	Il·elle pioche 1 carte d'HISTOIRE.
Le·la narrateur·trice rend l'histoire incohérente et est arrêté·e par les autres.	Il·elle pioche 1 carte d'HISTOIRE.
Le·la narrateur·trice est interrompu·e.	Il·elle pioche 1 carte d'HISTOIRE.
Le·la participant·e fait une interruption, jugée incorrecte par les autres.	Il·elle défausse la carte jouée et piochent 2 cartes d'HISTOIRE.
Le·la narrateur·trice joue une carte de FIN jugée incorrecte par les autres.	Il·elle défausse la carte de FIN jouée, puis piochent 2 cartes d'HISTOIRE et 1 nouvelle carte de résultat.

ALTERNATIVES

- Ce jeu peut être joué avec des cartes aléatoires ou en sélectionnant les cartes à l'avance en fonction du projet des participant·e·s.
- Il est possible de jouer plusieurs manches avec le groupe. Par exemple, commencer par un jeu dont l'objectif est d'évoquer le projet idéal, suivi d'un second jeu où les joueur·euse·s parlent de leur projet réel.
- Le jeu peut être joué en format coopératif. Le groupe sélectionne une vingtaine de cartes et présente l'histoire de son projet à la facilitateur·rice. Chaque membre du groupe est invité·e à prendre la parole. Le groupe dispose de temps pour se préparer à la présentation. Le facilitateur·rice ou le public peut ensuite poser des questions et proposer des conseils pour améliorer la présentation.

- Le jeu peut également être joué en binôme. Chaque binôme construit une histoire avec 10 cartes puis chaque binôme partage son histoire au collectif.

DÉBRIEFING

Prenez le temps de discuter de chaque carte placée afin de réfléchir sur les différents points mentionnés avec le groupe, mais aussi sur ceux qui n'ont pas été abordés durant le jeu.

Proposez de discuter des points suivants :

- Qu'est-ce qu'il me manque encore dans mon projet ?
- Quelle est ma prochaine étape ?
- Qu'est-ce que j'ai encore besoin d'améliorer ou de réfléchir plus en profondeur ?
- De quoi suis-je fier·ère ?
- Qu'est-ce qui m'a surpris·e ?
- Qu'est-ce que j'ai appris des autres projets ?

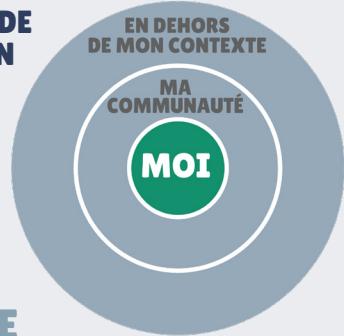
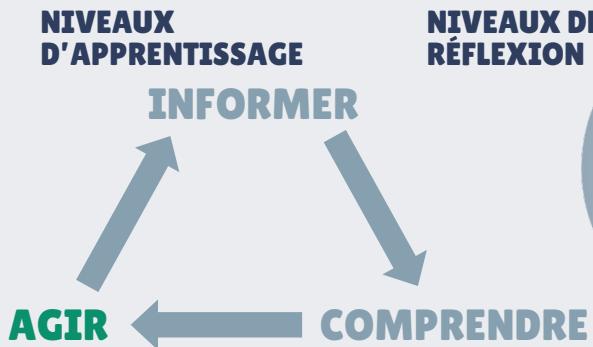
CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

- Les cartes peuvent être modifiées, par exemple les titres des lieux ou des personnages, afin qu'elles correspondent plus étroitement aux projets et aux sujets abordés.
- Dans le cas d'un double jeu (par exemple projet idéal VS réalité), prenez le temps de mesurer les différences avec le groupe.
- Pour gagner du temps, si l'animateur·rice connaît le projet, pré-sélectionnez les cartes à l'avance.
- Assurez-vous que chacun·e a l'opportunité de s'exprimer durant le débriefing.

SOURCE

Cet outil s'inspire du jeu de société du même nom « Il était une fois ».





DURÉE

- 15 minutes



MATÉRIEL

- 6.11.1 Promesse, à imprimer 1 par personne
- À projeter ou imprimer comme inspiration :
 - 4.1.3 Les articles de la CIDE
 - 6.2.2 Les 9 catégories
 - 5.1.17 ODD

TAILLE DES GROUPES

Des groupes de 6 (minimum) à 20 (maximum)

MÉTHODE UTILISÉE

- Travail individuel

OBJECTIFS

- Les jeunes prennent conscience que chacun·e peut assumer une responsabilité pour provoquer un changement et une meilleure réalisation des droits pour tous·tes.
- Les jeunes formulent un changement concret qu'ils·elles souhaitent réaliser dans leur vie personnelle.
- Les jeunes prennent la responsabilité d'assumer cet engagement.

11 PROMESSE À SOI-MÊME

CET OUTIL AIDE LES PARTICIPANT·E·S À IDENTIFIER ET À RÉALISER UN (PETIT) CHANGEMENT QU'ILS·ELLES SOUHAITENT APPORTER DANS LEUR VIE PERSONNELLE.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Affirmer son opinion

Pensée critique

- Réflexion sur soi, connaissance de soi et introspection

Agir

- Volonté de changement



BESOINS EN CONNAISSANCES PRÉALABLES

Cet outil fonctionne mieux après avoir acquis des connaissances sur les défis mondiaux dans notre monde. Cela peut être fait de la manière suivante :

- Présenter la convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant (par exemple, l'outil 4.1. La convention de l'ONU et les 9 catégories ou 4.2. Débat mouvant ou 4.5. Droits dans différents contextes).
- Présenter les ODD (voir l'outil 5.1. Découvrir les ODD ou 5.2. Quiz sur les ODD).
- Présenter le concept de « citoyen·ne du monde », où nous examinons également certains des principaux défis mondiaux (outil 6.1. Citoyen·ne du monde).

DESCRIPTION DU PROCESSUS

Cet outil offre un moyen d'aider les jeunes à prendre leurs responsabilités en tant qu'acteur·ice·s de ce monde – et les invite à choisir un engagement petit, spécifique et réaliste dans leur vie personnelle.

1 Expliquer que chacun·e peut prendre des responsabilités pour engendrer le changement.

Nous pouvons aider à défendre une meilleure réalisation des droits ou contribuer aux défis décrits dans les Objectifs de Développement Durable (ODD).

2 Demander de formuler une « promesse à soi » dans laquelle ils·elles décrivent un « engagement positif », aussi petit soit-il, qu'ils·elles peuvent lier à un droit spécifique ou à un ODD.

Souligner qu'il s'agit d'une démarche très individuelle et qu'elle ne nécessite donc pas de consultation avec d'autres personnes. Inviter à être réaliste ! Expliquer que chaque engagement positif compte, car chaque petit pas dans la bonne direction peut contribuer à un monde meilleur.

3 Utiliser les documents (annexe 6.11.1) pour laisser les jeunes écrire et signer leur engagement.

Sur le papier, ils·elles sont invité·e·s à lier leur promesse à un droit de l'enfant ou à un ODD.

Si nécessaire, imprimer ou projeter les aperçus pour leur rappeler (4.1.3 La convention de l'ONU et 9 catégories, 5.2.2. Quiz sur les ODD).

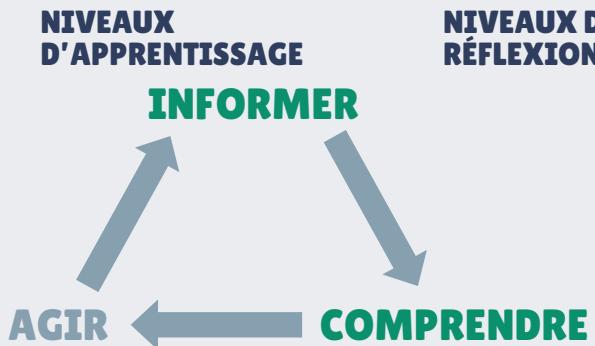
DÉBRIEFING

Lors d'une session ultérieure, vous pourriez demander qui a tenu sa promesse et de quelle manière. Chacun·e décide individuellement s'il·elle souhaite y répondre ou non. Il n'est pas nécessaire d'insister, car il s'agit d'un engagement individuel et personnel.

Si quelqu'un·e est disposé·e à partager, les questions suivantes peuvent être posées :

- Qu'avez-vous exactement fait, pour quel droit ou ODD ?
- Cela a-t-il été facile ? Était-ce difficile ?
- Le ferez-vous à nouveau à l'avenir ?
- Comment les autres ont-ils·elles réagi·es ?
- Comment vous sentez-vous à ce sujet ?
- Cette expérience vous incite-t-elle à encourager d'autres personnes à prendre également un engagement positif ? Pourquoi (pas)
- ...





DURÉE

- 60 minutes



MATÉRIEL

- 6.12.1 Questions, à imprimer (1 par binôme)

MÉTHODES UTILISÉES

- Travail en binômes ou en petits groupes
- Discussion en plénière

OBJECTIFS

- Les jeunes sont capables d'imaginer l'avenir qu'ils-elles souhaitent.
- Les jeunes sont conscient-e-s du rôle actif qu'ils-elles peuvent jouer dans la création d'un avenir plus souhaitable.
- Les jeunes sont capables d'identifier les étapes nécessaires pour atteindre cet avenir souhaité.

12 VISION

AVEC CET OUTIL, NOUS VOULONS QUE LES JEUNES RÊVENT D'UNE SOCIÉTÉ DANS LAQUELLE ILS SOUHAITENT VIVRE À L'AVENIR.

COMPÉTENCES

Compétences relationnelles

- Apprendre à écouter
- Dialoguer

Agir

- Approche orientée vers des solutions
- Conscient-e de son rôle et de sa responsabilité dans le système
- Visualiser un avenir positif

DESCRIPTION DU PROCESSUS

1ÈRE PARTIE : EXERCICE DE VISUALISATION – PERSONNE A

Divisez le groupe en binômes. Les jeunes travailleront dans ces petits groupes pour penser à la société dans laquelle ils-elles souhaitent vivre. Pour cela, ils-elles réaliseront un exercice de « visionnage ». Car nous voulons que les jeunes s'éloignent de quelque chose de négatif (= problèmes) et avancent vers quelque chose de positif (= vision).

Veillez à ce que les binômes puissent travailler dans un « environnement calme » où ils-elles peuvent se détendre et se concentrer sur eux-elles-mêmes. Donnez à chaque groupe la feuille avec les questions qu'ils-elles doivent se poser mutuellement. Une personne dans le groupe est la personne A. L'autre est la personne B.

- La personne A ferme les yeux et réfléchit à la situation actuelle.
- La personne B pose quelques questions (voir annexe 6.12.1) à la personne A.

Les questions sont les suivantes :

- J'aimerais que tu imagines comment notre société est organisée aujourd'hui. Que vois-tu, que penses-tu, qu'entends-tu, que ressens-tu ? Qu'est-ce qui va bien, qu'est-ce qui ne va pas dans notre société ? Qui est affecté·e par cela ?
- Maintenant, fais un pas en avant, dans le futur, vers une époque où tu vivras dans la société de tes rêves.
- À quoi ressemble cette société ? Où les gens vivraient-ils·elles ? Où travailleraient-ils·elles ? Comment se rendraient-elles·ils à leurs écoles et lieux de travail ? Lors de leurs jours de congé, où iraient-elles·ils et que feraient-elles·ils ? Dans quel type de maison vivrais-tu ? Quel type d'énergie serait utilisé pour le chauffage ? Pour le transport ? Pour les voyages ? D'où viendrait-elle ? Comment l'air, l'eau et l'environnement sont-ils "propres" ? (Ces questions peuvent être adaptées au contexte ou au défi que les jeunes souhaitent aborder).
- Tu es celle ou celui qui a contribué à cette société meilleure.
- Que vois-tu, qu'entends-tu et que ressens-tu ? Vois-tu quelque chose de spécial ? Qu'est-ce qui est différent ?
- Quelle a été la première étape pour réaliser cette amélioration ? Quels défis as-tu traversés ? Qui as-tu rencontré·e ? Qui t'a aidé·e ?
- Merci

2ÈME PARTIE : EXERCICE DE VISUALISATION D'AVENIR – PERSONNE B

Maintenant, la personne A et la personne B échangent leurs rôles, et il revient à l'autre personne de fermer les yeux et d'être guidée par la nouvelle personne B avec les mêmes questions.

3ÈME PARTIE : ÉCHANGE ENTRE LES PERSONNES A ET B

Après l'exercice, les deux personnes échangent sur leurs sentiments et impressions.

- Qu'ont-elles remarqué ?
- À quoi ressemble leur société ?
- Qu'est-ce qui sera différent dans cette société ?
- Qui en bénéficiera ?

4ÈME PARTIE : DISCUSSION EN GROUPE SUR LA SOCIÉTÉ RÊVÉE

Ensuite, deux ou trois binômes se rassemblent et discutent de leur « société rêvée ». Laissez-les réfléchir à ce à quoi pourrait ressembler une société idéale. Invitez les binômes à présenter les points principaux qu'ils·elles avaient en commun ou ceux qui étaient très différents pour commencer à discuter dans ce plus grand groupe. Encouragez les jeunes à être spécifiques dans cette discussion. En guise de guide, les groupes pourraient utiliser des catégories pour décrire le changement dans leur société. Les catégories pourraient inclure les personnes, le logement, les écoles, les entreprises, les soins de santé, les transports, l'environnement, l'implication publique... les catégories peuvent être très larges ou très spécifiques et liées au contexte (par exemple, défi des droits) que les jeunes ont choisi.

5ÈME PARTIE : ÉLABORER UNE DÉCLARATION DE VISION

Demandez aux groupes de préparer une « déclaration de vision commune » sur la forme que prendrait leur société. Les jeunes peuvent utiliser des images provenant de magazines ou d'Internet pour présenter leur vision.

Revenez au grand groupe et demandez à chaque groupe de présenter sa vision. Les autres groupes peuvent poser des questions pour obtenir des clarifications.

6ÈME PARTIE : IDENTIFIER LES PREMIÈRES ÉTAPES

Demandez aux groupes d'identifier maintenant quelques « premiers pas » pour réaliser cette société idéale. Il peut s'agir de petites étapes ou d'actions qui contribuent à cette société. Ils·elles peuvent réfléchir à leur propre rôle et chercher à collaborer avec d'autres acteur·rice·s. Les jeunes pourraient :

- présenter leurs idées au conseil municipal,
- organiser un petit événement de sensibilisation,
- rédiger un article d'opinion à publier dans le journal de l'école,
- établir un manifeste inspiré par leur vision commune (un manifeste pourrait inclure :

- 1 ce qu'ils·elles voient aujourd'hui
- 2 ce qu'ils·elles souhaitent vivre
- 3 ce à quoi ils·elles s'engagent à faire à leur propre niveau, et enfin
- 4 ce qu'ils·elles demandent aux autres acteur·ice·s, leurs revendications)

ALTERNATIVE

Au lieu de faire les exercices en binômes, l'animateur·rice pourrait également mener l'exercice de visualisation pour tous les jeunes en même temps. C'est une belle manière de créer du lien en tant que groupe, car tout le monde ferme les yeux en même temps. Ensuite, ils·elles peuvent se mettre en binômes pour approfondir leurs idées avec les questions.

Ensuite, ils peuvent se mettre par deux pour approfondir leur idée à l'aide des questions.

DÉBRIEFING

Discutez (de certaines) des questions suivantes :

- Que pensez-vous de cet exercice ?
- Comment vous sentez-vous après cet exercice ?
- À quel point votre avenir souhaité est-il différent de la réalité d'aujourd'hui ?
- Avez-vous été surpris·e à un moment donné ?
- Qu'est-ce que vous retenez des autres groupes ?
- Qu'avez-vous appris sur vous-même ?
- Que ferez-vous différemment à partir de maintenant ?

CONSEILS POUR L'ANIMATEUR·RICE

Essayez de composer les groupes de la manière la plus diverse possible. Cela permettra de recueillir différentes perspectives sur cette « société idéale ». La vision sera plus inclusive lorsque chacun·e exprimera ses idées depuis sa propre perspective. Par exemple, il est important que les femmes et les hommes osent rentrer seuls·es chez eux·elles la nuit, mais cela pourrait n'être exprimé que par des femmes. En tant qu'animateur·rice, vous pouvez faire attention à cela en passant dans les groupes et, si nécessaire, en indiquant vous-même ces perspectives.

COLOPHON

Concept et droits d'auteur·ice : KIYO et Lianes Coopération

KIYO ONG

<https://kiyo-ngo.be/node/1>
info@kiyo-ngo.be

Lianes Cooperation

<https://www.lianescooperation.org/>
contact@lianescooperation.org

Conception graphique et illustration : Gunter Segers www.guntersegers.be



Belgium

partner in development



AFD



**Cofinancé par
l'Union européenne**

