SUR LA PISTE DES OMD

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

Starting-Block, l'éducation active par les jeunes, vers les jeunes !

www.sensibiliser-ensemble.org

Coordination et réalisation
Florence Cherrier ([Under Construction]) et Marjolaine Gèze (Starting-Block)

Merci à l'ensemble du groupe de travail « Sur la piste des OMD »
Laura Blasco, Julie Heiligenstein, Elsa Marko, Aurore Morinet, Élodie Petel, Thomas Rodriguez

Conception graphique
Marie Caulliez
http://caulliez.free.fr

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

Septembre 2008

GUIDE DE L'ANIMATEUR

OUTIL PEDAGOGIQUE D'ACCOMPAGNEMENT DE L'EXPOSITION «HUIT FOIS OUI» SUR LES OBJECTIFS DU MILLENAIRE POUR LE DEVELOPPEMENT

Guide réalisé à l'usage des animateurs qui interviennent dans le cadre de séance avec des enfants de 9 à 13 ans.

PROLOGUE

CHÈRE ANIMATRICE, CHER ANIMATEUR,

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

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

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

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

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

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

UTILISATION DU GUIDE

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


pour les feuilles à imprimer


logo loupe pour aller plus loin


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


pour ne pas passer à côté d'informations importantes


discours de l'animateur

Nous t'engageons à découvrir l'exposition dans un premier temps, et à vous familiariser avec les huit OMD avant de lire le descriptif du jeu, pour une meilleure compréhension de ce dernier (tu peux te référer à la petite brochure Huit fois Oui ou au site Internet de la campagne).

STARTING-BLOCK

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

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

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

LE PROGRAMME SENSIBILISER ENSEMBLE

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

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

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

L'EXPOSITION : OÙ LA TROUVER ?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.sensibiliser-ensemble.org

POURQUOI SENSIBILISER À LA SOLIDARITÉ ?

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

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

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

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

SOMMAIRE

1

PRÉSENTATION DU JEU

ANIMATEURS-TRICES, CETTE PREMIÈRE PARTIE DU LIVRET D'ANIMATION POSE LE CADRE GÉNÉRAL DE L'ANIMATION EN RÉPONDANT AUX QUESTIONS QUI, QUOI, OÙ, DANS QUEL BUT, COMMENT.

A. DANS QUEL BUT ? OBJECTIFS

La démarche de cette animation est guidée par trois ambitions pédagogiques :

- Sensibiliser le public aux inégalités ici et ailleurs.
- Sensibiliser aux OMD et susciter la réflexion sur les enjeux deS développementS (nous soulignons le pluriel – il n'existe pas, selon nous, de modèle unique de développement).
- Favoriser un regard différent sur les réalités quotidiennes.

Ces trois ambitions transversales proposent à l'enfant des outils de compréhension du monde contemporain. L'animation met en place un cadre ludique où le public peut s'exprimer et se questionner sur des notions-clefs du développement et de la solidarité internationale. La question du (ou des) développement(s) est complexe et controversée, elle porte l'enjeu considérable d'interroger nos modes de vie individuels et collectifs. Au vu des besoins du public (9- 13 ans), les choix pédagogiques privilégient la sensibilisation aux notions de développement et d'interdépendance (agir local et penser global!). La forme d'un jeu de coopération souligne cette interdépendance, où c'est collectivement autant qu'individuellement que s'opèrent ces choix.

B. COMMENT ?

- Jeu de coopération et d'enquête pour trois équipes.
- Chaque équipe doit trouver des indices qui lui permettront de retrouver le 8e OMD « disparu ».
- Un animateur par équipe (soit 3 animateurs en tout)
- Forme d'un parcours (rallye par poste) où chaque équipe doit relever des défis en lien avec les sept premiers OMD (à chacun des 7 premiers OMD orrespond un « défi »). Chaque poste représente un pays qui exemplifie l'OMD, et où les joueurs doivent accomplir un jeu-atelier (défi). A l'issue de chaque défi l'équipe gagne une enveloppe où se trouve un indice pour retrouver le 8ème OMD.

Chaque indice est un bout de puzzle de l'affiche du 8ème OMD, puisque le principe du jeu est de retrouver ce dernier ! Afin de donner toute sa dimension coopérative au jeu (et cela, les joueurs ne le savent pas, ils le découvrent à la fin du jeu), il faudra à la fin du jeu regrouper les bouts de puzzle des trois équipes pour faire le panneau du 8e OMD. Qui est devinez quoi ? Un objectif de partenariat et de coopération (« le partenariat mondial ») !

En résumé, le puzzle est fait de 21 pièces, chaque équipe en gagne 7, donc 3X7 = 21, c'est grâce à la coopération des 3 équipes que le puzzle est achevé – les enfants auront donc eux-mêmes mis en œuvre un partenariat pour retrouver le 8e OMD.

C. OÙ ET COMBIEN DE TEMPS ?

Le jeu a été conçu pour un public principalement scolaire, mais il est également adapté au public de centres de loisirs. L'animation se déroulera donc dans une école, un collège, ou un centre ; quel que soit le lieu, il est préférable de demander une grande salle (salle d'activités, gymnase, réfectoire…).

L'attention des animateurs doit se porter sur la circulation du groupe : il est important de bien espacer les ateliers notamment l'atelier 3 où il y a des déplacements du groupe et l'atelier 4 qui est une course relais. Il est primordial d'arriver environ 45 minutes avant l'animation afin de pousser et arranger les tables de manière à ce que les sept postes d'ateliers soient visibles.

Durée : de 90 minutes à 120 minutes, selon le temps disponible, et selon la tranche d'âge (90 minutes sera mieux pour les 9-11 ans).

D. QUI ? LE PUBLIC

Ce jeu est destiné aux 9-13 ans (pour les scolaires : CM1, CM2, 6e et 5e) et s'ajuste aux besoins du public tant en termes physiques qu'intellectuels et socio affectifs. Le jeu est conçu pour un groupe de 20 à 30 enfants.
Le principe de rallye par poste permet de couvrir la diversité du groupe et du public puisqu'il propose 7 ateliers différents tant culturels que physiques ou créatifs. Ainsi l'animateur peut faire participer chaque enfant selon ses compétences et ses envies. Cette diversité facilite l'inclusion de chacun dans le groupe. Il est important de valoriser la participation de l'enfant, le principe de coopération valorisant d'emblée celle du groupe dans son ensemble. Les 9-13 ans se caractérisent par leur dynamisme, leur motivation et leur capacité d'imagination, c'est pourquoi il y a un imaginaire global du jeu que les animateurs lancent lors de la phase de sensibilisation au jeu.

2

DÉROULÉ DU JEU

A. LES ÉTAPES DE L'ANIMATION

L'animation dans son ensemble est découpée en cinq phases :

1. Préparation
2. Sensibilisation
3. Phase de jeu
4. Restitution
5. Évaluation

La première phase a lieu en amont de l'intervention en elle-même (elle est traitée dans la troisième partie de ce guide « Conseils et astuces pour l'animation ») ; les phases 2 à 4 ont lieu au cours de l'intervention proprement dite, face au groupe d'enfants ; la phase 5 a lieu en aval de l'intervention

PHASE DE SENSIBILISATION (10 À 15 MNS)

C'est le moment où les animateurs « prennent en main » le groupe, il s'agit d'un temps court où vous posez l'imaginaire, le but du jeu et ses principes et suscitez la motivation du groupe. C'est aussi le temps de répartition des équipes et des règles de vie du groupe. Durant la sensibilisation, le thème ou le fil rouge du jeu est la quête du 8ième OMD que les trois équipes vont effectuer.

Déroulé type de sensibilisation :

Temps 1 : Les animateurs se présentent : tous trois sont journalistes avec comme mission de faire un numéro spécial sur les OMD

Temps 2 : Les journalistes expliquent ce que sont les OMD – c'est une phase un peu délicate car il faut faire passer des concepts complexes en quelques mots, et réussir à accrocher l'attention des enfants. Voici un exemple de discours dont vous pouvez vous inspirer ; vous pouvez également utiliser le dessin qui montre la réunion des chefs d'états (support de jeu n°1, « La signature des OMD »), pour faciliter la compréhension de l'origine des OMD (une déclaration commune signé entre États pour atteindre des objectifs) :

«Qu'est ce que ça peut bien vouloir dire O-M-D ? (Posture de réflexion, grattage de tête...)
O M D... (ici vous pouvez si vous le sentez commencer par une énumération de mots saugrenus)
Ovni Malade de la Diarrhée ? Objet à Mission Dangereuse ? Omnivore Militaire Dinosaure ?
Ah non, ça y est, j'ai retrouvé ce sont les Objectifs du Millénaire pour le Développement ! (bien détacher chaque mot)
Mais, qu'est ce que sont les Objectifs du Millénaire pour le Développement ? Est ce que quelqu'un en a déjà entendu parler ? » (Éventuelles réponses des enfants mais à priori pas de OUI)
Je vais vous raconter une petite histoire : sur notre planète, il y a beaucoup de pays, et parfois, les chefs de ces pays (ou « les chefs d'État » selon l'âge des enfants) se réunissent pour discuter ensemble de comment va notre planète et de ce qu'on pourrait faire pour régler les problèmes.
Ils se réunissent dans une organisation qui s'appelle l'ONU, l'Organisation des Nations Unies.
Un jour, en l'an 2000, les chefs d'etats ont fait une réunion spéciale, parce qu'ils trouvaient qu'il y avait trop de choses qui n'allaient pas sur la terre, et qui pouvaient être changées, et surtout qu'il y avait trop de gens qui vivaient dans la pauvreté partout dans le monde. Vous êtes d'accord j'imagine ? (Réactions des enfants)

C'est vrai que sur la terre, tout le monde ne grandit pas dans les mêmes conditions : certains ne peuvent pas manger à leur faim, dormir dans une maison ou un appartement, aller à l'école et faire des études, se soigner quand ils sont malades. Vous trouvez ça normal vous ? (réactions des enfants)

Les chefs d'états non plus ne trouvaient pas ça acceptable, ils se disaient qu'on entrait dans le 3e millénaire, et que ce n'était pas normal dans ce nouveau millénaire qu'il y ait encore des gens qui vivent dans la pauvreté. Donc, ils ont décidé d'agir : ils se sont réunis et ont vu qu'il y avait des solutions pour améliorer la vie des habitants de la planète et réduire la pauvreté. Mais comme sur la planète on est plus de six milliards d'humains, ce n'est pas facile, comme vous vous en doutez ! C'est un très gros projet. Et comme tout le monde sait, quand on a un gros projet et qu'on veut être efficace pour y arriver, il faut se fixer des OBJECTIFS. Par exemple, si je veux devenir champion de course, je vais me fixer des objectifs comme « demain je cours tant de mètres, après-demain tant… », etc.

Pour réduire la pauvreté sur la planète, c'est pareil. Les chefs d'état ont donc écrit HUIT OBJECTIFS pour y arriver, et ils se sont donné 15 ans pour les atteindre. Et pour que tout le monde s'engage, ils se sont tous mis ensemble autour de la table et ont signé une déclaration (utiliser à nouveau l'image de la réunion des états), la Déclaration du Millénaire.

Voilà ce que sont les OMD. Et nous journalistes, nous allons partir à la découverte de ces 8 OMD, ces huit objectifs choisis pour améliorer les conditions de vie des habitants de notre planète»

Temps 3 : les journalistes expliquent ce qui leur pose problème (c'est ce problème qui donne naissance à la participation des enfants et donc à l'enjeu de l'animation) : leur rédacteur en chef les a chargé de faire un numéro spécial sur les OMD, qui est à rendre pour demain, jour de la «Fête des OMD», qui va avoir lieu à New York aux Nations-Unies. Seulement, ils ont tous les trois le même problème : ils savent qu'il existe huit OMD, mais lors de leurs recherches préparatoires ils n'en ont retrouvé que sept. Apparemment, quelque chose leur a échappé. Et le magazine est à éditer demain !! Le rédac chef va les tuer si ce n'est pas prêt à temps, etc. Donc, ils ont besoin d'aide, car seuls ils n'y arrivent pas : ils viennent demander les renforts d'autres journalistes (les enfants).

Temps 4 : formation des équipes
Chaque animateur est un journaliste en chef de ces journaux : les Clés de l'actualité junior, Mon Petit Quotidien et Géo ado, et viendra recruter des journalistes pour l'aider à accomplir sa mission. C'est sur cette base que s'effectue la répartition des équipes, les enfants tirent au sort une **carte de presse** (cf supports de jeu n° 3a, 3b, 3c) et deviennent journalistes au sein d'un des bureaux de rédaction.

«Vous allez tirer au sort une carte de presse et elle correspondra à votre bureau de rédaction, donc à votre équipe. Vous irez avec le journaliste : Pif (par exemple !) pour Géo ado, Paf pour Les Clés de l'actualité Junior, et Hercule pour Mon Petit Quotidien.»

Une fois les équipes faites, en petit groupe, l'animateur explique que le rédacteur en chef avait déjà fait un tour du monde d'enquête sur les OMD pour préparer le numéro spécial, mais qu'il a par la suite disparu mystérieusement, sans avoir le temps de finir son reportage. Il faut donc refaire le trajet qu'il a fait pour enquêter sur les OMD et retrouver la trace du mystérieux 8e. La seule chose qu'a laissée le rédacteur en chef,

c'est une note de service, une « **feuille de route** » (que l'animateur sort de son sac – cf supports de jeu 2a, 2b, 2c) qui précise le parcours à suivre sur une petite carte du monde (visite d'un pays pour chaque OMD) : l'animateur explique le principe du parcours aux enfants : ils doivent se rendre dans chaque pays pour connaître l'OMD et ainsi participer à la rédaction de ce numéro spécial.

Le rédacteur en chef, avant de disparaître au cours de sa mission, a tout de même eu le temps de laisser à chaque fois, dans chaque pays, **un indice qu'il a recueilli sur le 8e OMD**, et qu'il a mis dans une petite enveloppe qu'il nous a laissée sur place.

Mais il laisse sur la feuille de route une consigne claire : avant d'ouvrir l'enveloppe d'indice laissée à chaque fois, il nous faut d'abord bien enquêter sur chaque OMD, pour être sûr de bien comprendre chacun, et de ne louper aucune info. En effet, d'après les recherches du rédac' chef, l'OMD 8 ne pourra être compris que si l'on a bien compris les 7 premiers OMD. D'où sa consigne pour l'ouverture des enveloppes. De plus, le journaliste peut ajouter qu'il a besoin d'une équipe bien informée pour l'aider à finaliser l'article.
L'animateur présente aux enfants le passeport (au-dessous de la feuille de route dans les supports de jeu) sur lequel ils écriront les résultats de leur recherche (nom de chaque OMD, écrit à la fin de chaque épreuve), et résume :

« Notre mission est donc de partir à la recherche de ces indices qui nous aideront à trouver le 8e OMD, en comprenant les 7 premiers ! »)

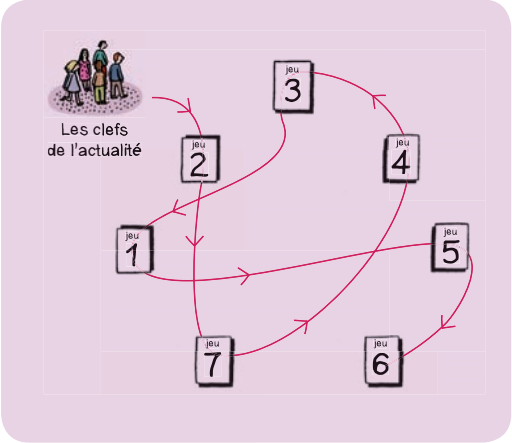
Enfin, l'animateur demande si les enfants ont bien compris le jeu, puis emmène son groupe au premier stand indiqué sur la feuille de route.

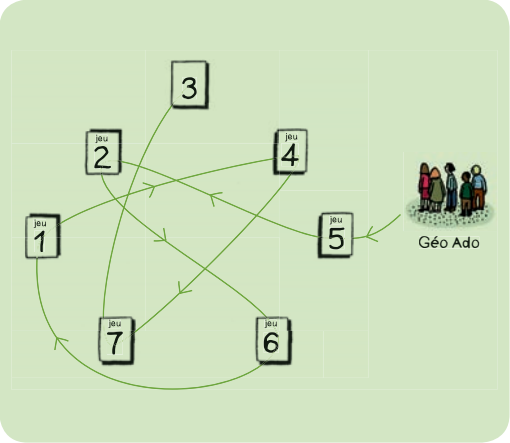
PHASE DE DÉROULÉ DE JEU (1H10 À 1H25)

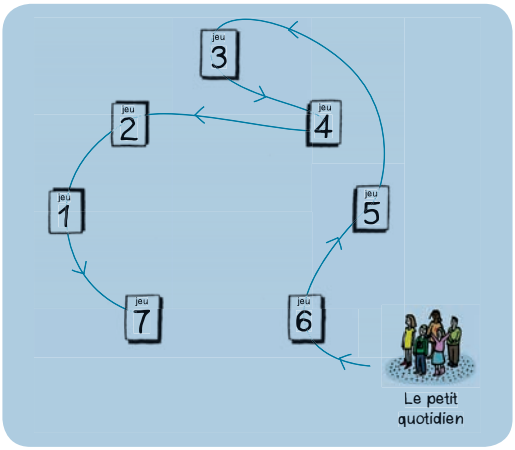
C'est la succession des ateliers (à chacun des 7 premiers OMD correspond un atelier). Le contenu des sept ateliers est détaillé dans la partie B (description des ateliers). Voici déjà quelques indications générales et points d'attention sur cette phase de jeu

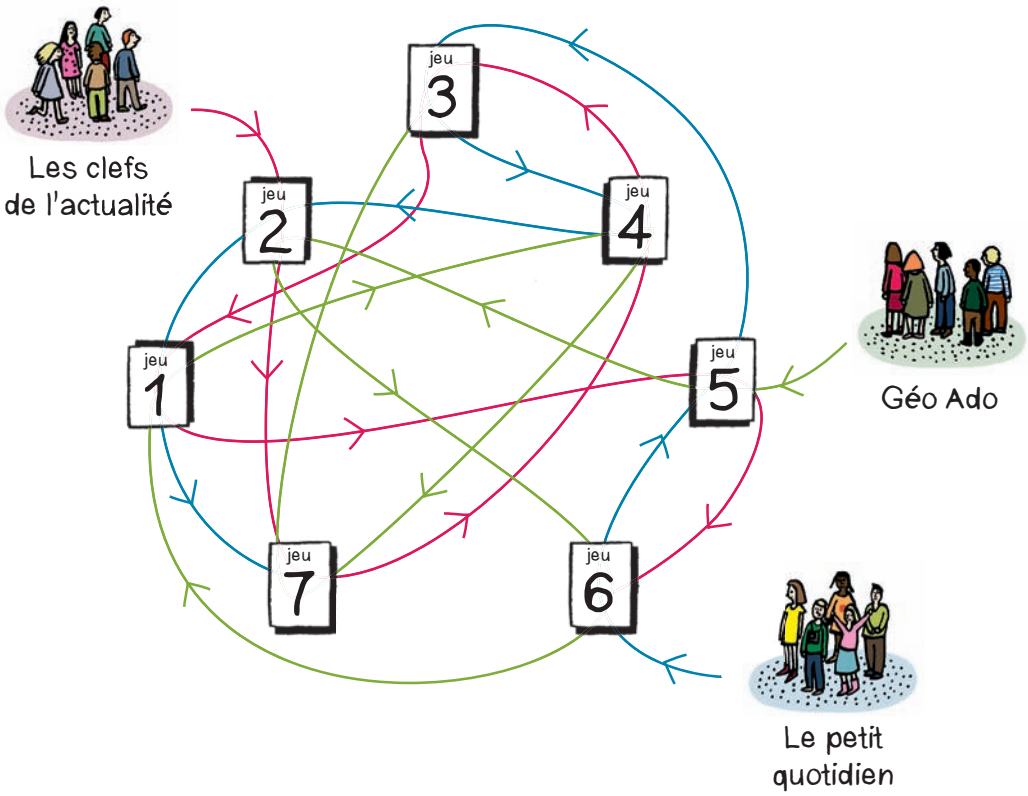
Déplacements dans l'espace

Chaque équipe suit son itinéraire propre, comme on le voit sur les schémas ci-contre :


Les clefs
de l'actualité
jeu 3
jeu 2
jeu 4
jeu 1
jeu 5
jeu 7
jeu 6


3
jeu 2
jeu 4
jeu 1
jeu 5
Géo Ado
jeu 7
jeu 6


jeu 3
jeu 2
jeu 4
jeu 1
jeu 5
jeu 7
jeu 6
Le petit
quotidien


Les clefs
de l'actualité
jeu 3
jeu 2
jeu 4
jeu 1
jeu 5
Géo Ado
jeu 7
jeu 6
Le petit
quotidien

Gestion du temps
Les équipes vont d'atelier en atelier à leur rythme propre, il n'y a pas de « gong » qui retentit pour faire tourner toutes les équipes en même temps.

Les parcours de chaque équipe sont pensés pour qu'il n'y ait pas de « carambolage » (une équipe arrive sur un stand alors qu'une autre équipe y est encore occupée). Cependant, chaque animateur doit bien faire attention au temps passé sur chaque atelier, et ne pas y passer trop ou trop peu de temps, pour deux raisons :

D'abord, pour que la circulation des trois équipes sur les stands s'organise bien et qu'il n'y ait pas de « carambolages ». Ensuite, pour que les trois équipes finissent bien en même temps et qu'il n'y ait pas une équipe qui attende oisivement que les deux autres aient fini leur tout avant la restitution finale en grand groupe.
Si toutefois une équipe se retrouve dans cette situation et voit qu'elle a du temps en trop en fin de parcours, l'animateur peut aller se poser dans un coin de la salle avec son groupe et faire réagir les enfants sur ce qu'ils viennent de voir, notamment sur les liens entre différents OMD :

« Ce qui est important dans les OMD, c'est qu'on ne peut pas atteindre l'un sans atteindre tous les autres : par exemple, est-ce que vous voyiez un lien entre la santé des mères et la mortalité infantile ? (Réactions des enfants) Eh oui, si la mère elle-même n'est pas en bonne santé, ou transmets une maladie à son enfant, celui-ci ne pourra pas résister aux virus et aux microbes ! Et le lien entre l'éducation et la faim (réaction des enfants) Si on ne mange pas à sa faim, on n'a pas l'énergie pour aller à l'école et apprendre ! Etc. »

Des échanges de ce type peuvent également se faire entre deux stand, si jamais un défi a été terminé beaucoup trop rapidement par exemple.

PHASE DE RESTITUTION

La phase de restitution est primordiale puisqu'elle permet à la fois de clore l'animation, de donner le résultat du jeu et d'évaluer à chaud l'animation. En effet, avec la restitution, vous pouvez déjà commencer à évaluer l'impact de l'animation en termes de nombre d'OMD retenus par les enfants (mémorisation), la compréhension en leur demandant de formuler ce qu'ils ont compris et le ressenti de l'animation (plaisir ou pas à jouer ou des longueurs sur le jeu…). Ce temps est nécessaire pour d'une part donner du sens à la démarche pédagogique d'éducation au développement, et d'autre part pour susciter la motivation d'agir du groupe.

Lors de ce temps, la posture de l'animateur doit être claire pour éviter tout schéma de culpabilisation et au contraire mettre en place une dynamique d'action du type : parlez en à vos parents, vos copains lors de la récréation…

Déroulé type de restitution : Tous les groupes se rejoignent, mais chaque groupe reste rassemblé autour de son animateur. Dans un premier temps, chaque petit groupe rassemble ses pièces de puzzle et comprend que par rapport à la trame du puzzle (chaque groupe a une trame de puzzle, cf support n° 14), il manque des pièces.

L'animateur demande où sont, selon eux, les autres pièces de puzzle. Une fois que le groupe a dit que ce sont les autres groupes qui ont les pièces, l'animateur envoie au centre un ambassadeur avec les pièces et les trois ambassadeurs font le puzzle, visible par tous.

Un des enfants lit le 8e OMD et le petit encart sur l'affiche ainsi reconstituée. L'animateur au centre annonce que les trois équipes ont réussi ensemble à retrouver le 8e OMD, félicite les trois équipes. Puis il commence la phase de restitution par des questions ouvertes :

- Pour vous le partenariat, travailler ensemble, c'est quoi ?

- Et ce que nous avons fait : chercher le 8e OMD est un travail de partenariat ? Pourquoi ?

- Qu'est-ce que vous avez retenu des OMD ?

- Est-ce qu'un OMD en particulier vous a marqué ? Lequel ? Pourquoi ? (l'animateur s'appuie sur les ateliers) pour étayer son propos par exemple : « toi tu as aimé le jeu des mimes parce que c'est rigolo mais il y avait quoi dans les mimes ? tu en avais entendu parler des déchets ? est-ce que vous triez les déchets ?

- Essayer par ce type de questions ouvertes de revenir (si vous avez le temps !) sur chaque OMD en faisant participer le groupe, le plus simple est de partir des pays et des ateliers comme : « est ce qu'un groupe veut chanter la chanson que le groupe a écrit à l'OMD n°6?

- Conclure en remerciant les participants !

Avant de repartir...

Après le départ des enfants, avant de retourner chacun chez soi, il reste encore un peu de travail pour les animateurs...

- Saluer et remercier la personne référente de la structure, échanger avec elle sur ses ressentis du jeu
- Lui remettre le formulaire d'évaluation (cf support de jeu 16)
- Ranger la salle
- Faire un débriefing à chaud entre animateur, à l'aide de la grille d'évaluation des animateurs (cf support de jeu 17)

B. DESCRIPTION DES ATELIERS-JEUX DES OMD

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

PAYS : Haïti

DURÉE : 15 mns.

TYPE DE JEU : Puzzle et jeu participatif.

OBJECTIFS : Sensibiliser au concept de pauvreté
Sensibiliser à l'inégale répartition des richesses
Comprendre l'OMD 1.

MATÉRIEL : 
Cache pour l'affiche (support n° 18)
Pièces du puzzle grand 8 (support n° 4)
Puzzle Grand 8 (fond)(support n° 5)
Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

L'affiche fait uniquement apparaître le mot pauvreté, partir de ce mot pour demander aux enfants ce qu'est pour eux le mot pauvreté.

Suite à cet échange rapide, sortir le puzzle des huit besoins (cf supports de jeu 4 et 5). Distribuer les pièces de manière à ce que les enfants remplissent le puzzle tout en leur demandant « c'est quoi cela… ». Le puzzle constitué fait apparaître les huit besoins fondamentaux et sans les deux premiers étages (eau, air, alimentation et chaleur), l'homme ne vit pas.

Découvrir toute l'affiche de l'OMD et faire un lien entre les deux premiers étages (manger, boire) et la photo d'Haïti, et poser des questions sur la situation : est ce que tout le monde mange à sa faim à Haïti ? Et en France ? Connaissez-vous des associations qui distribuent à manger aussi en France (Restos du cœur ou autre…)

Pour illustrer cette réalité, mise en place d'un « jeu des chaises » qui peut-être annoncée au groupe de la manière suivante : « La faim dans le monde est présente partout, mais pas pour le même nombre de gens ». Ce mini jeu des chaises part du principe que les enfants de l'équipe représentent la population de telle ou telle zone géographique (cf tableau ci-dessous) ; sur cette population, un pourcentage de personnes ne mangent pas à leur faim ; ce pourcentage sera ramené au nombre d'enfants dans l'équipe : par exemple s'ils sont 10 et que 30% de la population de la zone ne mange pas à sa faim, 3 enfants sur les 10 représenteront ces 30%.

Exemple de lancement du mini jeu des chaises : « Dans l'équipe du journal X, nous sommes 10 (ou x) journalistes, imaginons que nous vivons dans cette partie du monde (citez l'ensemble et le montrer sur le passeport ou demander à un enfant de montrer l'ensemble). Avec vous, là 10 personnes, combien de vous mangent à leur faim et combien souffrent de la faim ? »

Nombres de joueurs dans l'équipe souffrant de la faim dans ces ensembles						
Nombre de joueurs dans l'équipe	Asie et Pacifique	Amérique Latine et Caraïbe	Proche Orient et Afrique du Nord	Afrique Subsaharienne	CEI, pays baltes et Europe de l'Est	Pays industrialisés (Japon, Europe, Amérique du Nord et Australie)
10	2	1	1	3	0,5	0,3 (donc un bras et un torse!)
9	1,5	1	1	3	1,5	0,2 (un bras)

Source: Programme des Nations Unies pour le Développement (www.undp.org/french), 2008
NB : afin de ne pas multiplier les variables, ces chiffres sont certes grossiers, mais fournissent une image globale de l'étendue de la pauvreté.

Conclure le jeu en inscrivant sur le passeport de l'équipe l'intitulé de l'OMD 1 et en ouvrant l'enveloppe pour récupérer l'indice pièce de puzzle.

Replacer le cache sur l'affiche pour la prochaine équipe !!

POUR ALLER PLUS LOIN

LA PAUVRETÉ : *la définition de la pauvreté retenue sur les affiches de l'exposition Huit fois Oui est celle de l'insuffisance des ressources matérielles comme la nourriture, l'accès à l'eau potable, les vêtements, le logement et les conditions de vie en général. La pauvreté ainsi entendue reste calculée par le niveau de revenu : toute personne vivant avec moins de deux dollars américains par jour est considérée comme pauvre. Le niveau de revenu d'un dollar par jour est appelé « extrême pauvreté ».*

p. 16

D'autres indicateurs plus composites tiennent compte d'autres critères que le critère économique. L'indice de développement humain (IDH) évalue le niveau de développement humain et catégorise les pays en « pays développés », « pays en développement », et « pays sous-développés ». Cet indice est compris entre 0 et 1, il se calcule en faisant une moyenne de trois indices : l'espérance de vie à la naissance, le taux d'alphabétisation des plus de 15 ans associé au taux brut de scolarisation et le Produit Intérieur Brut par habitant en parité de pouvoir d'achat (c'est un indicateur économique qui calcule la production de biens et services d'un pays et qui le met en comparaison avec le niveau général des prix). Ces deux indices sont les plus connus et étudiés dans les programmes scolaires. De nombreux autres indicateurs existent tenant compte d'autres variables comme le bien-être écologique, l'accès aux loisirs, le respect des droits fondamentaux, l'indépendance de la presse...

À TITRE D'EXEMPLE :

100 gr de carottes : 32 calories
100 gr de haricots verts : 26 cal
100 gr de céréales au chocolat : 405 cal
100 gr de pâtes : 110 cal
1 hamburger : 280 cal
100 gr de bananes : 95 cal

LA FAIM : *selon le PNUD (Programme des nations Unies pour le développement), la faim fait référence à une situation de malnutrition, incluant notamment la sous alimentation. Ainsi, la faim peut être de plusieurs types :*

- *Le manque d'aliments.*
- *Une alimentation carencée où ce que mange la personne manque de diversité et qui a pour conséquences le manque d'éléments nécessaires au bon fonctionnement du corps humain.*
- *Un problème de l'organisme qui n'arrive pas à utiliser efficacement l'énergie apportée par les aliments.*

La malnutrition correspond à une insatisfaction des besoins énergétiques. Le corps a besoin pour fonctionner d'énergie qu'il fabrique grâce aux aliments et notamment avec les calories qu'ils contiennent, mais aussi avec les vitamines, les fibres, les sels minéraux... Ces besoins varient selon l'âge, le poids, la taille et l'activité de la personne.
Par exemple un nourrisson a besoin de 300 calories par jour, un enfant de 5 ans de 1600 calories par jour, un adulte entre 2000 et 2500calories par jour.

OMD 2 : ÉDUCATION PRIMAIRE POUR TOUS

PAYS : **Kenya**

DURÉE : 8-10 mns

TYPE DE JEU : Jeu de code secret

OBJECTIFS : Susciter la réflexion sur les rôles et fonctions de l'école (éducation et socialisation).
Comprendre le fait que tous les enfants ne vont pas à l'école (l'école n'est pas une chance mais un droit).
Comprendre l'OMD 2

MATÉRIEL :

Cache pour l'affiche (support n° 19)
Maquette de l'école (support n° 6)
Papier du code secret (support n° 7)
Grille de déchiffrage du code (support n° 8)
Stylo
Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

Le titre de l'affiche est caché, seuls sont visibles sur le stand la maquette de l'école et le papier où est le code. L'animateur demande aux enfants de prendre le papier et de le regarder :

« Regardez ! Cela doit être un indice pour retrouver le 8e OMD».

C'est un code, les enfants doivent le déchiffrer. Il doivent d'abord essayer de le déchiffrer seuls, sans l'aide de l'animateur : difficultés car n'ont pas la clé du code.
L'animateur suggère d'aller rendre visite à l'instituteur dans l'école : où soulève la maquette en carton de l'école : en dessous se trouve l'alphabet du code : cet alphabet qui permet de déchiffrer le code se trouve sous l'école puisque c'est l'endroit où l'on apprend à lire. L'animateur facilite l'émergence de ce rôle de l'école :

« Où avez où appris à lire ?... C'est dans l'école qu'on trouve le code car c'est à l'école qu'on apprend à lire. Imaginez, si vous n'aviez pas appris à lire, n'importe que texte écrit vous paraîtrait aussi incompréhensible que le message codé ! ».

Le groupe résout le code avec ou sans l'aide de l'animateur. Sur le message est écrit : « OUI À L'ÉCOLE PRIMAIRE POUR TOUS ».

L'animateur dévoile l'affiche et favorise la prise de parole sur l'école.
Il peut s'appuyer sur l'expérience du groupe :

« Qu'avez-vous appris à l'école ? Pourquoi c'est important ? ».

L'affiche est également un support au débat :

« Sur la photo, que vous voyez-vous ? Quelles sont les différences avec votre école ? ».

Conclure en inscrivant l'intitulé de l'OMD 2 sur le passeport et en donnant l'indice pièce de puzzle.

Replacer le cache sur l'affiche pour l'équipe suivante !!

OMD 3 :	**ÉGALITÉ DES SEXES**
PAYS :	**France**
DURÉE :	10 mns
TYPE DE JEU :	Débat mouvant, débat participatif
OBJECTIFS :	Appréhender la notion d'égalité des sexes Comprendre l'OMD 3
MATÉRIEL:	Cache pour l'affiche (support n° 19) Liste affirmations pour débat (support n° 9) Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

Le titre de l'affiche est caché et l'animateur explique qu'avec ce débat, les enfants vont deviner le thème du 3e OMD et gagner un indice.

Pour deviner ce thème, le groupe va réagir à des affirmations de l'animateur soit en étant d'accord, soit pas d'accord ou sans avis. Ceux qui sont d'accord se mettent en ligne à droite de l'animateur, ceux qui ne sont pas d'accord à gauche en ligne et ceux sans avis face à lui.

Il y a un maximum de quatre affirmations que l'animateur énonce pour faire réagir le groupe, volontairement polémique elles sont utilisées comme amorce au débat (cf support 9) :

- Il est normal qu'en France pour le même travail, les femmes gagnent moins que les hommes ?
- Êtes-vous d'accord avec cette phrase : « un homme ou garçon ne doit pas pleurer ? »
- Trouvez-vous normal qu'en France, les hommes/papas aient rarement le droit de garde des enfants ?
- C'est le rôle de la femme de faire le ménage et la cuisine ?

L'animateur recueille les avis, régule la prise de parole des arguments pour et contre et stimule les débats.

À la fin du jeu, l'animateur demande si le groupe a une idée du thème du 3ème OMD. Il peut pour les aider revenir sur les sujets des affirmations : garçons, filles, père, mère...
Le thème de l'égalité des sexes une fois trouvé – où un thème plus large comme « les relations hommes / femmes », etc (à ajuster en fonction des participants), l'animateur dévoile l'affiche et peut lire certaines parties avec le groupe.

Conclure en donnant l'indice pour la participation et en inscrivant le 3ème OMD sur le passeport.

Replacer le cache sur l'affiche pour l'équipe suivante !!

POUR ALLER PLUS LOIN

Source : l'observatoire des inégalités, l'INSEE et le CIPD centre d'information sur le droit des pères

LE SALAIRE

En moyenne la différence des salaires hommes/femmes est de 37% en France.

Tableau des écarts de salaires pour les salaires mensuels nets pour des postes à temps complets selon le sexe et la catégorie socioprofessionnelle (France)

	Écart des salaires hommes/femmes en %
Cadres supérieurs	*30,1*
Professions intermédiaires	*13,7*
Employés	*6,0*
Ouvrier	*20,3*

LES TÂCHES MÉNAGÈRES

En moyenne les femmes consacrent près de 3h30 par jour aux tâches domestiques contre 2h pour les hommes.

Durée moyenne des activités au cours d'une journée (du lundi au dimanche) *Unité : heures par jour*		
	Hommes	*Femmes*
*Temps personnel **	*11h23*	*11h36*
Temps libre	*4h21*	*3h25*
Temps contraint	*8h16*	*8h59*
dont :		
Travail professionnel	*5h56*	*4h51*
Soins aux enfants et aux adultes	*0h19*	*0h42*
Temps domestique	*2h01*	*3h26*
dont :		
Cuisine	*0h22*	*1h12*
Ménage	*0h11*	*0h51*
Linge	*0h03*	*0h31*
Comptes et démarches	*0h04*	*0h04*
Courses	*0h22*	*0h33*
Bricolage et jardinage	*0h45*	*0h08*
Entretien et divers	*0h14*	*0h07*
Total	*24h00*	*24h00*

**soins personnels, repas, sommeil*

Source : Insee - Enquête emploi du temps. Année des données : 1999, couples dont les deux conjoints sont salariés

Selon l'INSEE dans 57% des couples, c'est la femme qui assure de manière essentielle les tâches ménagères alors que 30% des couples se répartissent les tâches de manière quasi égalitaires et que dans 13% des cas l'homme assure une part substantielle de la charge domestique et éducative.

DROIT DE GARDE

Selon l'INSEE 85% des parents qui élèvent seul leurs enfants sont des femmes. Selon le CIPD dans 80% des divorces, le juge décide pour l'enfant une résidence exclusive chez la mère.
Dans ce cas, il voit leur père :

- Dans 20% des cas toutes les semaines
- Dans 20% des cas tous les 15 jours
- Dans 5% des cas une fois par mois
- Dans 18% des cas moins d'une fois par mois
- Dans 24% des cas ils ne le voient plus du tout.

La garde alternée est accordée dans 9% des cas.

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

PAYS : **Laos**

DURÉE : 8 mns

TYPE DE JEU : Course de relais

OBJECTIFS :
Apprendre les risques des maladies infantiles
Comprendre l'importance de la vaccination
Comprendre l'OMD 4

MATÉRIEL :
Cache pour l'affiche (support n° 19)
Fioles de vaccin (support n° 10)
Liste des maladies et leurs définitions
Objets pour délimiter arrivée et départ (sac, pull...)
Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

L'animateur utilise l'affiche comme support et demande au groupe de lire l'affiche et de trouver les noms des maladies (le titre de l'affiche étant caché).

L'animateur peut expliquer les maladies : symptômes et impacts sur la santé.

Ensuite, en montrant le pays de la photo (le Laos), l'animateur lance le jeu :

« Vous êtes les enfants du village et vous avez vu sur l'affiche toutes les maladies qui peuvent arriver. Alors contre cela, nous allons chercher des vaccins et les ramener au village. Vous avez déjà fait des relais ? Là c'est une course relais. Mettez vous en ligne et il faut ramener les vaccins au village... ».

L'animateur explique les règles du relais, montre les points de départ et d'arrivée. Il se place à un endroit et dit qu'il est au dispensaire du village (l'arrivée) et que les enfants lui apportent en relais les vaccins. Fixer une ligne de départ visible par tous par exemple votre sac.

Une fois le relais terminé, l'animateur montre les fioles de vaccins, inscrit l'intitulé de l'OMD sur le passeport de l'équipe et donne l'indice pièce de puzzle.

Source : Wikipédia

POUR ALLER PLUS LOIN

*La **DIPHTÉRIE** est une maladie infectieuse (c'est-à-dire causée par un micro-organisme) et contagieuse. C'est une forme d'angine (inflammation de la gorge) qui provoque l'asphyxie (étouffement) par l'obstruction du conduit aérien. Des médecins vont trouver une méthode curative en 1894 et un premier vaccin sera découvert en 1890.*

*Le **TÉTANOS** est une maladie infectieuse causée par une bactérie, présente notamment dans la terre et la poussière, qui secrète une toxine (poison) agissant sur le système nerveux. On l'attrape lorsqu'une plaie est infectée par cette bactérie. Il provoque une tétanie musculaire c'est-à-dire une contraction forte et continue des muscles. Le vaccin est découvert en 1890 et obligatoire en France pour tous les mineurs depuis 1952*

*La **POLIOMYÉLITE** est une maladie infectieuse causée par un virus qui s'attaque à la moelle épinière et plus particulièrement aux cellules nerveuses qui commandent les muscles. Quand l'atteinte est massive, le virus provoque des paralysies locales, mortelles dans environ 10% des cas, et des atrophies musculaires souvent irréversibles. Il affecte habituellement les enfants de moins de cinq ans. Le vaccin est découvert en 1952.*

*La **COQUELUCHE** est infection respiratoire causée par une bactérie qui sécrète une toxine agissant sur les bronches. Elle se contracte par voie aérienne lorsqu'une personne atteinte tousse à proximité. C'est une maladie très contagieuse. Elle provoque des toux très forte qui évoque parfois le chant du coq (raison pour laquelle on lui a donné ce nom). Le vaccin a été découvert en 1926.*

*La **FIÈVRE JAUNE** est une maladie causée par un virus qui provoque des maux de tête, des poussées de fièvre, vomissements et des douleurs musculaires. Elle s'attrape par piqûre de moustique. Il n'existe pas de traitement médical contre cette maladie d'où l'importance de la vaccination (un premier vaccin a été découvert en 1932).*

*L'**HÉPATITE B** est une maladie sexuellement transmissible (et également transmissible de la mère à l'enfant) causée par un virus qui s'attaque au foie. Sous sa forme grave, elle peut devenir chronique (répétée). Elle provoque des douleurs dans le ventre, des nausées, des vomissements et une sensation d'extrême fatigue. C'est la seule hépatite de type virale (causée par un virus) pour laquelle on dispose d'un vaccin (1981).*

*La **ROUGEOLE** est une maladie infantile (i.e. la population principalement touchée est les enfants) qui provoque des plaques rouges et des démangeaisons sur le corps, de la fièvre, des toux et une forte fatigue. Dans le cas où elle serait cumulée avec une carence en vitamine A provoquée par une malnutrition, elle peut s'aggraver et provoquer des complications. Il n'existe pas de traitement médical spécifique à cette maladie d'où l'importance de la vaccination (le vaccin a été découvert en 1963).*

*La **RUBÉOLE** est une maladie infantile caractérisée par de la fièvre, des maux de tête et des plaques qui démangent. Cette maladie est bénigne chez l'enfant*

*La **GRIPPE** est causée par un virus et se transmet par voie respiratoire. C'est une maladie bénigne chez les personnes saines mais peut-être très grave chez les enfants en bas âges, les personnes malades ou fragilisés et les personnes très âgées. La prévention de la grippe repose sur la vaccination (1945).*

*Les **OREILLONS** sont causés par un virus qui génère un gonflement des glandes parotides c'est-à-dire les glandes salivaires situées entre les oreilles et la mâchoire et de la fièvre. Ils se transmettent par voie aérienne. Le vaccin a été découvert en 1967.`*

OMD 5 : **AMÉLIORATION DE LA SANTÉ DES MÈRES**

PAYS : **Afghanistan**

DURÉE : 8-10 mns

TYPE DE JEU : Jeu de créativité et d'expression type «dessiner c'est gagné»

OBJECTIFS : Acquérir des savoirs sur l'importance de la santé des mères
Comprendre l'OMD 5

MATÉRIEL : Cache pour l'affiche (support n° 19)
Mots à piocher (support n° 11)
Papiers et stylo pour dessiner
Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

Le titre de l'affiche est caché. Pour gagner l'indice, les enfants doivent réussir à trouver au moins 4 mots.

L'animateur demande à un enfant d'être le dessinateur qui sans parler doit faire deviner le mot au groupe en dessinant. Le dessinateur pioche un mot et dessine pour faire deviner au groupe.

Le temps défini est d'environ 1 minute par mot.

Il est possible que pour chaque mot, il y ait un dessinateur différent, à ajuster selon le groupe. Le groupe doit trouver au minimum 4 mots, c'est pourquoi il est possible d'abandonner un mot si trop difficile. Quand au moins 4 mots ont été trouvés (ou plus selon le temps), l'animateur montre tous les mots dessinés (il rassemble les papiers piochés et/ou les dessins), et demande aux enfants ce que ce thème leur évoque.

« Détectives, détectives, avec tous ces mots : médecin, bébé, eau potable, biberon, savon, amour, maison... Vous pensez à quoi ?».

Il est important de faire émerger la notion de grossesse et de femme enceinte.

Une fois le thème trouvé (santé des mères), dévoiler l'affiche, montrer le pays et poser des questions sur la photo :

« Que fait la docteur ? Pourquoi c'est important d'avoir et de l'eau potable ? Pourquoi prendre soin des femmes enceintes c'est important, selon vous ?... Voilà, l'OMD 5 a pour but de prendre soin des femmes qui attendent un enfant parce que toutes les conditions pour une grossesse et un accouchement sans risques ne sont pas réunies partout dans le monde.»

Pour finir, l'animateur inscrit l'intitulé de l'OMD sur le passeport et donne l'indice pièce de puzzle.

Replacer le cache sur l'affiche pour l'équipe suivante !!

OMD 6 :	**LUTTE CONTRE LES MALADIES**
PAYS :	**Djibouti**
DURÉE :	7 mns
TYPE DE JEU :	Création de chanson
OBJECTIFS :	Favorisé la créativité des enfants Appréhender les maladies et leurs impacts au niveau mondial Comprendre l'OMD 6
MATÉRIEL :	Cache pour l'affiche (support n° 19) Mots à piocher pour la chanson (support n° 12) Papiers et stylo pour écrire la chanson Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

Le titre de l'affiche est caché. Demander au groupe de trouver le nom des trois principales maladies sur l'affiche : sida, paludisme, tuberculose. Une fois les maladies trouvées, l'animateur fait un rapide topo sur ces maladies en sollicitant le groupe :

« Vous avez déjà entendu parler du SIDA ? Qui peut m'en parler ? Et plus difficile, la tuberculose ? Alors la tuberculose c'est une maladie des poumons qui touche principalement les pays d'Asie, là sur la carte (...) »

Après cette rapide entrée en matière, l'animateur rappelle que ces trois maladies pourraient être prévenues par des actions de protection, et pour cela il est nécessaire que les gens connaissent mieux ces maladies et comment on les attrape. Il lance alors le défi :

« Maintenant que nous connaissons ces maladies, pour gagner l'indice il va falloir relever un nouveau défi : écrire une chanson pour faire mieux connaître ces maladies, car l'important pour lutter, c'est la prévention ! Il nous faut composer une chanson avec les mots suivants (sortir et montrer les tuiles de mots, cf support 12) : santé, guérir, maladie, médicaments, moustiques, préservatifs. C'est parti, nous avons 5 minutes pour enregistrer le disque et le ramener à New York avec le 8e OMD ! ».

L'animateur accompagne le groupe en proposant un air connu si aucun enfant n'a d'idée, et en faisant le défi avec eux. Une fois la chanson chantée, l'animateur félicite le groupe, donne l'indice et inscrit l'OMD sur le passeport.

Ne pas oublier de replacer le cache sur l'affiche pour l'équipe suivante !!

POUR ALLER PLUS LOIN

Source : Wikipédia et OMS (www.who.int/fr)

*Le **SIDA** ou syndrome de l'immunodéficience acquise est une maladie sexuellement transmissible qui est causée par un virus s'attaquant aux cellules du système immunitaire. Il n'existe ni traitement curatif (qui soigne définitivement) ni vaccin, mais seulement des thérapies ralentissant la prolifération du virus dans l'organisme. La prévention notamment par l'utilisation du préservatif est donc particulièrement importante.*

*Le **PALUDISME**, aussi appelé malaria, est une maladie provoquée par un parasite unicellulaire transmit par la piqûre d'un moustique femelle. Ce parasite loge et se multiplie dans le foie et attaque les globules rouges du sang. Les crises de paludisme provoquent de la fièvre, des tremblements, des nausées, des vomissements, et des convulsions. Ce parasite est un pathogène (élément qui provoque la maladie) humain depuis 50 000 ans. Les formes de prévention sont plus ou moins efficaces et coûteuses : l'assainissement des régions infectées (assèchement des marais où vivent les moustiques, destruction de leurs larves pendant la période de reproduction) et les méthodes individuelles (moustiquaires, port de vêtements longs, crèmes répulsives...). Il n'existe pas à ce jour de vaccin mais seulement des thérapies qui permettent de soigner les crises.*

La ***TUBERCULOSE** : La tuberculose est une maladie infectieuse transmissible et non immunisante provoquée par une mycobactérie..*
Autrefois soignée dans les sanatoriums, par des cures de soleil et plein air, elle a été réduite par les antibiotiques dans les années 1950, mais elle tue encore près de deux millions de personnes chaque année dans le monde.

La tuberculose pulmonaire (phtisie) est de loin la plus fréquente et la plus répandue, mais il existe des atteintes osseuses (mal de Pott, tumeur blanche des genoux...), rénaux, intestinaux, génitaux, méningés, cutanées (tuberculomes) etc.
Les symptômes sont une fébricule (38–38,5 °C) au long cours, une toux quelquefois accompagnée d'hémoptysie (rejet de sang lors de la toux), un amaigrissement de 5 à 10 kg survenant en quelques mois et des sueurs nocturnes.
Les facteurs de risque sont la malnutrition, l'immunodépression, la toxicomanie intraveineuse, l'absence de domicile fixe, le contact direct avec des personnes infectées et certaines professions de santé.
Selon l'Organisation mondiale de la santé (OMS), le nombre annuel de nouveaux cas dans le monde, incluant les cas de rechute, est d'environ 5,4 millions (2006), occasionnant environ un million de décès..
La plupart des nouveaux cas (49%) se situent dans les zones peuplées d'Asie : Bangladesh, Pakistan, Inde, Chine et Indonésie. Il existe une augmentation dans les pays de l'Europe de l'Est (incluant la CEI). La croissance reste très forte en Afrique.
La malnutrition et les intoxications médicamenteuses sont des causes reconnues de l'augmentation du nombre de cas.

OMD 7 :	**OUI À UN ENVIRONNEMENT DURABLE**
PAYS :	**Brésil**
DURÉE :	8 mns
TYPE DE JEU :	Jeu de mime
OBJECTIFS :	Appréhender la notion d'environnement durable Dégager des pistes d'action au quotidien Comprendre l'OMD 7
MATÉRIEL :	Cache pour l'affiche (support n° 19) Cartes à piocher pour le mime (support n°13) Fiche d'animation de l'atelier

DÉROULÉ

Arrivés à l'atelier, l'animateur montre l'affiche et demande :

«C'est quoi cet animal ? Un gorille, et le gorille comme beaucoup d'autres animaux et de plantes sont menacés de disparition. Par exemple, ici au Brésil, il y a la forêt amazonienne. Les plantes, la forêt, sont très importantes. Vous savez pourquoi ? À cause de la photosynthèse, qui renouvelle l'oxygène que nous respirons. Et là sur l'affiche (ôter le cache), c'est écrit (demander aux enfants si quelqu'un veut lire): «Oui à un environnement durable». Pour essayer de comprendre ce qu'est l'environnement durable, nous avons un défi à relever, faire des mimes qui expliquent ce que c'est. Le mime c'est un comme du théâtre mais sans parler. Celui qui mime doit faire deviner pour que tout le groupe gagne l'indice pour trouver le 8e OMD.»

L'animateur choisit un participant pour le premier mot. Le mimeur pioche une des quatre cartes-mimes. Si besoin, l'animateur lui donne plus d'explications à l'oreille sur la chose à mimer, et si l'enfant est en difficulté, il peut lui donner des idées de mime.

Suite à la réponse par exemple : la voiture qui pollue, l'animateur sollicite le groupe sur les gestes qui minimisent ce type de phénomène (comme prendre le train, ne pas prendre la voiture pour des trajets courts...). Le mime est un support pour que le groupe réfléchisse sur le rôle de chacun en termes d'impacts écologiques.

Pour conclure, l'animateur reprend les quatre cartes de mimes et récapitule le débat. Il donne l'indice pour les mots trouvés et inscrit l'OMD sur le passeport.

Replacer le cache sur l'affiche pour l'équipe suivante !!

C. ÉVALUATION ET PISTES D'EXPLOITATION

ÉVALUATION

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

L'évaluation doit se faire à plusieurs niveaux :

- Évaluation adaptée à destination des jeunes pour évaluer ce qu'ils ont compris, retenu, et s'ils ont apprécié l'intervention : elle peut se faire lors de la restitution, à chaud, puis à froid, par exemple sous forme de jeu (ce qui nécessite un retour des animateurs sur place quelques jours plus tard) ou de questionnaire (ce qui reste le moyen le plus efficace et rapide d'évaluer les connaissance, mais présente l'inconvénient d'être assimilé à un exercice scolaire).
- Évaluation à destination de l'enseignant ou du référent éducatif (cf formulaire ci-après)
- Auto-évaluation par les animateurs (cf grille ci-après)

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

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

PISTES D'EXPLOITATION

Pour prolonger l'intervention en classe ou en centre, vous pouvez donner à la personne référente de la structure quelques pistes d'exploitation :

- Les enfants peuvent rédiger l'article de journal spécial sur les OMD
- L'enseignant peut faire une séance complémentaire en utilisant des supports type film, photo, livre, magazine... en lien avec une des thématiques abordées par les OMD. Pour cela, il peut faire appel à Starting-Block qui dispose d'un centre de documentation Ritimo comprenant de nombreux outils (vidéos, livres, revues, jeux...).
- Enfin, le Ministère des Affaires Étrangères a réalisé un guide à destination des enseignants avec des pistes de réflexion et d'activités à mettre en place dans la classe à partir de l'exposition. Il est à télécharger sur le site www.huitfoisoui.fr

3

CONSEILS ET ASTUCES POUR L'ANIMATION

AVANT D'ARRIVER FACE AU GROUPE D'ENFANTS, SUREXCITÉS À L'IDÉE DE PARTICIPER À UN TEL JEU, POUR NOUS ANIMATEURS IL Y A UN B.-A.BA À SUIVRE OU À LIRE POUR NOUS PERMETTRE DE FAIRE DE CETTE ANIMATION UN MOMENT MAGIQUE ET TOUT EN PÉDAGOGIE.

TOUT D'ABORD CHEZ VOUS, À LA MAISON OÙ À L'ASSOCIATION :

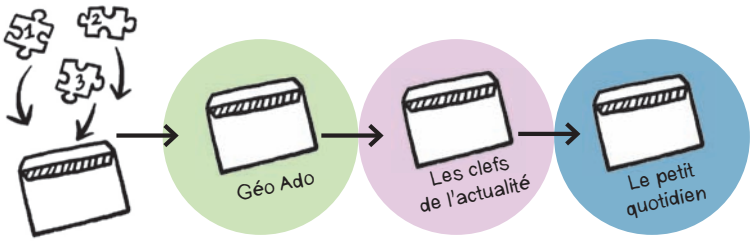
Comptez environ une heure et demie, à trois, pour ce primordial temps de préparation.

- Imprimer toutes les supports de jeu.
- Séance de découpage et d'assemblage des supports, notamment :

- Montage de l'école (à faire sur du papier fort ou du carton !)

- LE point technique : Découpage du puzzle et chaque pièce est mise dans une enveloppe avec le numéro de l'OMD écrit dessus : ce qui donne 7 enveloppes pas équipe (qui sont pour rappel les indices donnés à la suite de chaque atelier). En résumé chaque équipe va gagner 7 indices (un par atelier) il y a trois équipes donc 7 X 3= 21 donc vous avez découpé 21 pièces de puzzle. Et vous les placez dans une enveloppe qui sera gagnée par votre équipe à chaque atelier.

SCHÉMA



• Tester les supports de jeu c'est-à-dire par exemple vérifier si les caches sont compatibles, si les affiches sont lisibles et toutes ces petites choses qu'une imprimante peut faire…

• Si vous en avez la possibilité, la plastification des affiches et des supports de jeu est très utile pour conserver et mettre en valeur les supports de jeu et l'exposition.

• Une fois tous ces travaux manuels fait, petite astuce, tout séparer et classer par atelier + par animateur : chaque animateur a son passeport et sa feuille de route, plus éventuellement une petit fiche mémo qu'il a lui-même composée en fonction de la répartition des tâches entre animateurs.

• Tous les animateurs préparent dans une besace commune tous les supports (affiche et supports d'animation) et le reste du matériel (cf check-list ci-après).

• Et on termine par une **réunion des animateurs** pour revoir le déroulé de l'animation et se partager les rôles (qui fait la sensibilisation, la conclusion de l'animation…)

CHECK LIST MATÉRIEL

Kit d'exposition (affiches)

Patafix

Scotch

Ciseaux

Stylos et/ou feutres (une dizaine)

21 enveloppes de trois couleurs différentes (7 de chaque couleur)

Tous les supports de jeu imprimés, découpés, préparés

Papiers pour les jeux où l'on dessine ou écrit (une quinzaine de feuilles A4)

Questionnaire d'évaluation enseignant

Grille d'évaluation animateurs

Montres pour gérer le temps (une pour chaque animateur)

Déguisements de journaliste (lunettes, casquettes, appareil photo, sac…)

SUR LE LIEU DE L'ANIMATION :

Avant l'animation :

• Vous y êtes c'est le jour J, l'équipe avec ses sacs est présente dans les locaux quelque peu en avance (45mns- 1 heure) pour d'abord se présenter, rencontrer la personne référente de la structure (directeur, animateur, professeur, CPE...), puis surtout installer la salle !

• Aller dans les locaux de l'animation pour mettre en place les ateliers et bien disposer les indices à gagner sur chaque atelier.

⚠ ***• Disposer les affiches et le matériel. Techniquement : il y a 7 « postes » où se trouvent à chaque fois :***

⚠ ***- L'affiche de l'OMD et son cache mis en place***

⚠ ***- Les supports de jeu nécessaires à l'atelier***

- Les trois enveloppes d'indices à gagner (une pour chaque équipe)

Remettre schéma d'installation de la salle (avec les 3 enveloppes sur chaque stand)

• Vérifier pour les ateliers s'il y a la place nécessaire (notamment ateliers 3 et 4).

• Un point entre animateur pour échanger, se caler, se détendre.

Durant l'animation :

• Accueillir le groupe, se présenter.

• Présenter rapidement le jeu et sa durée, les règles de vie : faire attention à l'autre, écouter chacun, suivre ce que dit l'animateur. Au besoin s'appuyer sur les règles de vie du lieu par exemple :

« à l'école qu'est ce que vous avez le droit de faire et de ne pas faire ?... »

• Sensibilisation et phase de jeu.

À VOUS DE JOUER !

4

ÉLÉMENTS DE RÉFLEXION SUR LES OMD

A. PRÉSENTATION DES HUIT OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT

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

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

OMD 1 → RÉDUIRE L'EXTRÊME PAUVRETÉ ET LA FAIM

Constat :
1,3 milliard d'êtres humains vivent avec moins d'1 dollar par jour.
Cible pour 2015 :
Réduire de moitié la proportion de la population dont le revenu est inférieur à un dollar par jour, mais aussi celle qui souffre de la faim.
777, où en sommes-nous ?
L'Asie voit la proportion de personnes vivant sous le seuil de pauvreté descendre à 19 % en 2002 (28 % en 1990), permettant d'accéder à l'objectif global de réduction de moitié de l'extrême pauvreté. Toutefois, en Afrique, le nombre de pauvres a augmenté de 140 millions de personnes.
Selon l'OAA (L'Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture, c'est-à-dire la FAO), 96 % des 854 millions de personnes souffrant de la faim vivent dans les pays en développement (PED). La stagnation mondiale du nombre de personnes souffrant de la faim masque des disparités importantes : l'Asie, le Pacifique, l'Amérique latine et les Caraïbes enregistrent une réduction générale tant en valeur absolue qu'en proportion alors qu'en Afrique, le nombre de personnes concernées est passé de 169 à 206 millions entre 1995 et 2003, même s'il diminue en terme relatif. Les trois quarts des personnes qui ont faim sont des ruraux marquant l'importance des politiques agricoles et de leur mise en œuvre.

OMD 2 → ASSURER L'EDUCATION PRIMAIRE POUR TOUS (EPT)

Constat :
Dans les nations les plus pauvres, un enfant sur cinq n'a pas accès à l'éducation primaire.
Cible pour 2015 :
Donner à tous les enfants, garçons et filles, partout dans le monde, les moyens d'achever un cycle complet d'études primaires.
777, où en sommes-nous ?
47 pays (sur 163 PED) ont réalisé l'Éducation Primaire pour Tous, les projections estimant que 20 pays supplémentaires atteindront l'objectif pour 2015. Cependant, 77 millions d'enfants sont encore exclus d'un accès à l'école primaire. Les défis sont les plus grands en Afrique sub-saharienne où 40 % des enfants n'atteignent pas la fin du cycle primaire.

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

Constat :
Sur les 876 millions d'adultes analphabètes dans le monde, les deux tiers sont des femmes.
Cible pour 2015 :
Éliminer les disparités entre les sexes à tous les niveaux d'enseignement.
777, où en sommes-nous ?
La proportion d'enfants en âge d'être scolarisés au primaire et qui ne le sont pas était en 2004 de 22 % pour les filles contre 18 % pour les garçons. Les écarts les plus importants se trouvent en Asie du Sud (29 contre 22) et en Océanie (26 contre 18). Autre exemple, la présence des femmes dans les Parlements évolue certes mais reste encore loin d'un objectif de parité : 17 % en moyenne dans les pays en développement en 2006. Notons qu'avec une moyenne de 21 %, les pays développés sont également loin du compte.

OMD4 → RÉDUIRE LA MORTALITÉ INFANTILE

Constat :
30 000 enfants de moins de cinq ans meurent chaque jour de maladies qu'on aurait pu éviter.
Cible pour 2015 :
Réduire de deux tiers le taux de mortalité des enfants de moins de cinq ans.
777, où en sommes-nous ?
Dix millions d'enfants sont morts avant 5 ans en 2004. L'objectif est fixé à 33 pour 1000 en 2015 (contre 106 pour 1000 en 1990). A nouveau, on observe de grandes disparités dans les progrès réalisés. L'Afrique sub-saharienne, où vivent 20 % des enfants de moins de 5 ans, pèse pour 50 % dans les décès.

OMD 5 → AMÉLIORER LA SANTÉ MATERNELLE

Constat :
Dans certains pays en développement, une femme sur 12 meurt de causes liées à la grossesse contre une sur 4000 dans les pays industrialisés.
Cible pour 2015 :
Réduire de trois quarts le taux de mortalité maternelle.
777, où en sommes-nous ?
Les résultats sont ici marqués par la disparité entre villes et campagnes. Une enquête menée dans 33 PED montre que les citadines ont 3 fois plus de chances de bénéficier de l'aide d'un personnel compétent lors d'un accouchement que les femmes des zones rurales. On comprend dès lors les écarts régionaux observés : ce sont les pays où la population est majoritairement rurale qui connaissent les progrès les plus lents (Afrique sub-saharienne essentiellement où les accouchements assistés sont de l'ordre de 46 % en 2004 contre 42 % en 1990, ils sont de l'ordre de 70 % pour les autres PED).

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

Constat :
Plus de 45 millions de personnes dans le monde sont infectées par le VIH ; 95 % vivent dans les pays en développement.
Cible pour 2015 :
Enrayer la propagation du VIH/Sida, du paludisme et d'autres grandes maladies, et commencer à inverser la tendance actuelle.

777, où en sommes-nous ?
La lutte contre le Sida s'est amplifiée ces dernières années mais doit encore être renforcée. 2,8 millions de personnes en sont mortes en 2005 dont 2 millions en Afrique sub-saharienne. Un point positif : la prévalence dans cette région se stabilise (autour de 6 % avec une tendance à la baisse), fruit des efforts de prévention.
Le paludisme concerne aujourd'hui 40 % de la population mondiale ; on dénombre 1 million de morts et 300 millions d'accès palustres par an dont 90 % en Afrique. Les moyens mis en œuvre restent insuffisants.

OMD 7 → ASSURER UN ENVIRONNEMENT DURABLE

Constat :
Environ 60 % des écosystèmes naturels sont en cours de dégradation ou d'exploitation non rationnelle, mettant en péril l'alimentation en eau, la pêche, la qualité de l'air, la régulation du climat et la protection contre les catastrophes naturelles et les parasites (Évaluation des Écosystèmes pour le Millénaire - 2005).
Cibles :
- Intégrer les principes du développement durable dans les politiques nationales et inverser la tendance actuelle à la déperdition des ressources naturelles.
- Réduire de moitié, d'ici à 2015, le pourcentage de la population qui n'a pas accès de façon durable à un approvisionnement en eau potable.
- Réussir, d'ici à 2020, à améliorer sensiblement la vie d'au moins 100 millions d'habitants de taudis.
777, où en sommes-nous ?
Le manque d'accès à l'eau potable et à l'assainissement est la première cause de mortalité dans le monde. D'autre part, 13 millions d'hectares de forêts naturelles sont annuellement détruits et convertis en terres agricoles. Cette déforestation est à l'origine de 20 % des émissions mondiales de CO_2 et a des effets néfastes sur le cycle de l'eau, l'érosion des sols et la diversité biologique. La perte de la diversité biologique s'accélère : on craint l'extinction de 25 à 50 % des espèces d'ici à la fin du siècle... Entre autres conséquences dramatiques pour la planète, ce phénomène a un impact sur la vie des populations parmi les plus pauvres dont l'alimentation, les médicaments et l'énergie proviennent des ressources naturelles.

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

Constat :
La reconnaissance de l'interdépendance entre le Nord et le Sud ne se traduit pas suffisamment dans la mise en œuvre d'engagements communs, en dehors de politiques sectorielles ciblées.
Cibles :
- Poursuivre la mise en place d'un système commercial et financier multilatéral ouvert, fondé sur des règles, prévisible et non discriminatoire.
- Subvenir aux besoins spécifiques des pays les moins avancés, ainsi qu'à ceux des pays enclavés et des petits Etats insulaires en développement.
- Engager une démarche globale pour régler le problème de la dette des pays en développement.
- Créer des emplois productifs décents pour les jeunes.
- En coopération avec les laboratoires pharmaceutiques, proposer des médicaments de base accessibles à tous les pays en développement.
777, où en sommes-nous ?
En 2005, à Gleneagles, le G8 a promis de doubler l'aide au développement en faveur de l'Afrique. Deux ans après, ces promesses ne sont pas vraiment tenues. Le cycle du développement de l'OMC n'a pas progressé. Les efforts sont donc à redoubler, à l'image du nécessaire renforcement de l'Initiative Pays Pauvres Très Endettés...

B. SITES INTERNET À CONSULTER POUR PLUS D'INFORMATIONS

- **Site d'action mondiale contre la pauvreté:**
www.actionmondialecontrelapauvrete.org
- **Site sur l'exposition Huit fois Oui:**
www.huitfoisoui.fr
- **Site officiel des Objectifs du Millénaire pour le Développement:**
www.un.org/french/millenniumgoals
- **Site du CRID:**
www.crid.asso.fr
- **Pour des statistiques et des exemples sur le SIDA, ONUSIDA:**
www.unaids.org/fr/
www.aides.org
- **Pour des chiffres sur le développement:**
www.undp.org/french/
- **Pour des informations sur la faim et l'alimentation dans le monde:**
www.fao.org/index_fr.htm ou
www.cfsi.asso.fr
- **Sur la biodiversité et le respect de l'environnement:**
www.onue.org/ ou
www.greenpeace.org/france/ ou
www.unep.org/french/ (Programme pour l'environnement des Nations Unies)
- **Sur l'enfance :**
www.unicef.fr
- **Sur la santé:**
www.who.int/fr/
www.medecinsdumonde.org
www.msf.fr
- **Sur le paludisme:**
www.pasteur.fr
- **Sur le changement climatique, voir le dossier sur le site de la Documentation française:**
http://www.ladocumentationfrancaise.fr/dossiers/changement-climatique/index.shtml

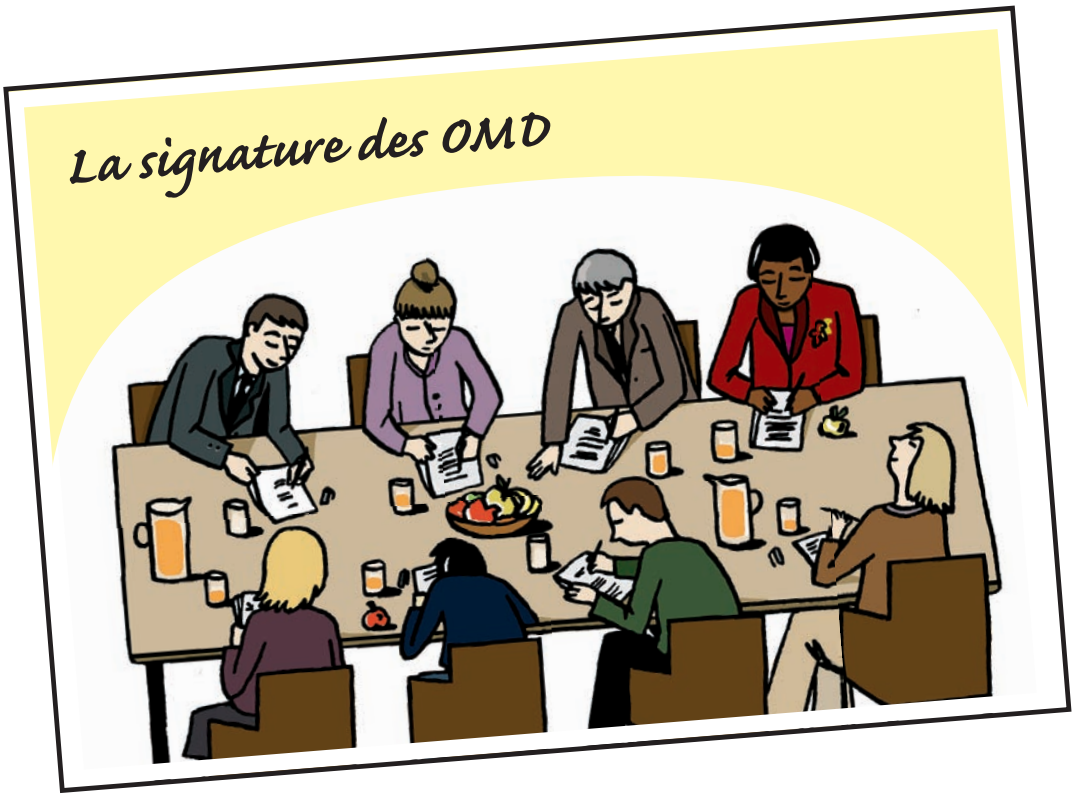
Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et nous ne pouvons vous encourager qu'à vous documenter en cherchant d'autre sources.

Pour toute question liée à d'autres sources bibliographiques, n'hésitez à solliciter le centre de documentation de Starting-Block ou bien un membre que l'équipe permanente qui saura vous aider!

SUPPORTS DE JEU

N°1 LA SIGNATURE DES CHEFS D'ÉTAT

X 1



p. 35

N°2 FEUILLE DE ROUTE ET PASSEPORT

a) Géo Ado b) Le Petit Quotidien c) Les clefs de l'actualité

PASSAGE DE FRONTIERE

X 1

Feuille de route

Géo Ado

Passeport d'équipe

Les OMD visités

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

«J'ai besoin du 8e OMD si vous ne la retrouvez pas aujoud'hui nous pouvons dire adieu au reportage spécial fête des OMD !!»

Le redacteur en chef.

N°2 FEUILLE DE ROUTE ET PASSEPORT

a) Géo Ado b) Le Petit Quotidien c) Les clefs de l'actualité

X 1

Feuille de route

Le Petit Quotidien

Passeport d'équipe

Les OMD visités

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

«J'ai besoin du 8e OMD si vous ne la retrouvez pas aujoud'hui nous pouvons dire adieu au reportage spécial fête des OMD !!»

Le redacteur en chef.

N°2 FEUILLE DE ROUTE ET PASSEPORT

a) Géo Ado b) Le Petit Quotidien c) Les clefs de l'actualité

X 1

Feuille de route

Les clefs de l'Actualité Junior

Passeport d'équipe

Les OMD visités

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

«J'ai besoin du 8e OMD si vous ne la retrouvez pas aujoud'hui nous pouvons dire adieu au reportage spécial fête des OMD !!»

Le redacteur en chef.

N°3 CARTES DE PRESSE

a) Géo Ado b) Le Petit Quotidien c) Les clefs de l'actualité

X 10

République Française

Carte d'identité des Journalistes Professionnels

Presse huit fois oui !

CARTES OFFICIELLE valable jusqu'à la fin du reportage
Cette carte est délivrés au journaliste du :

Géo Ado

Signature des deux délégués

République Française

Carte d'identité des Journalistes Professionnels

Presse huit fois oui !

CARTES OFFICIELLE valable jusqu'à la fin du reportage
Cette carte est délivrés au journaliste du :

Mon Petit Quotidien

Signature des deux délégués

République Française

Carte d'identité des Journalistes Professionnels

Presse huit fois oui !

CARTES OFFICIELLE valable jusqu'à la fin du reportage
Cette carte est délivrés au journaliste des :

Les clefs de l'Actualité Junior

Signature des deux délégués

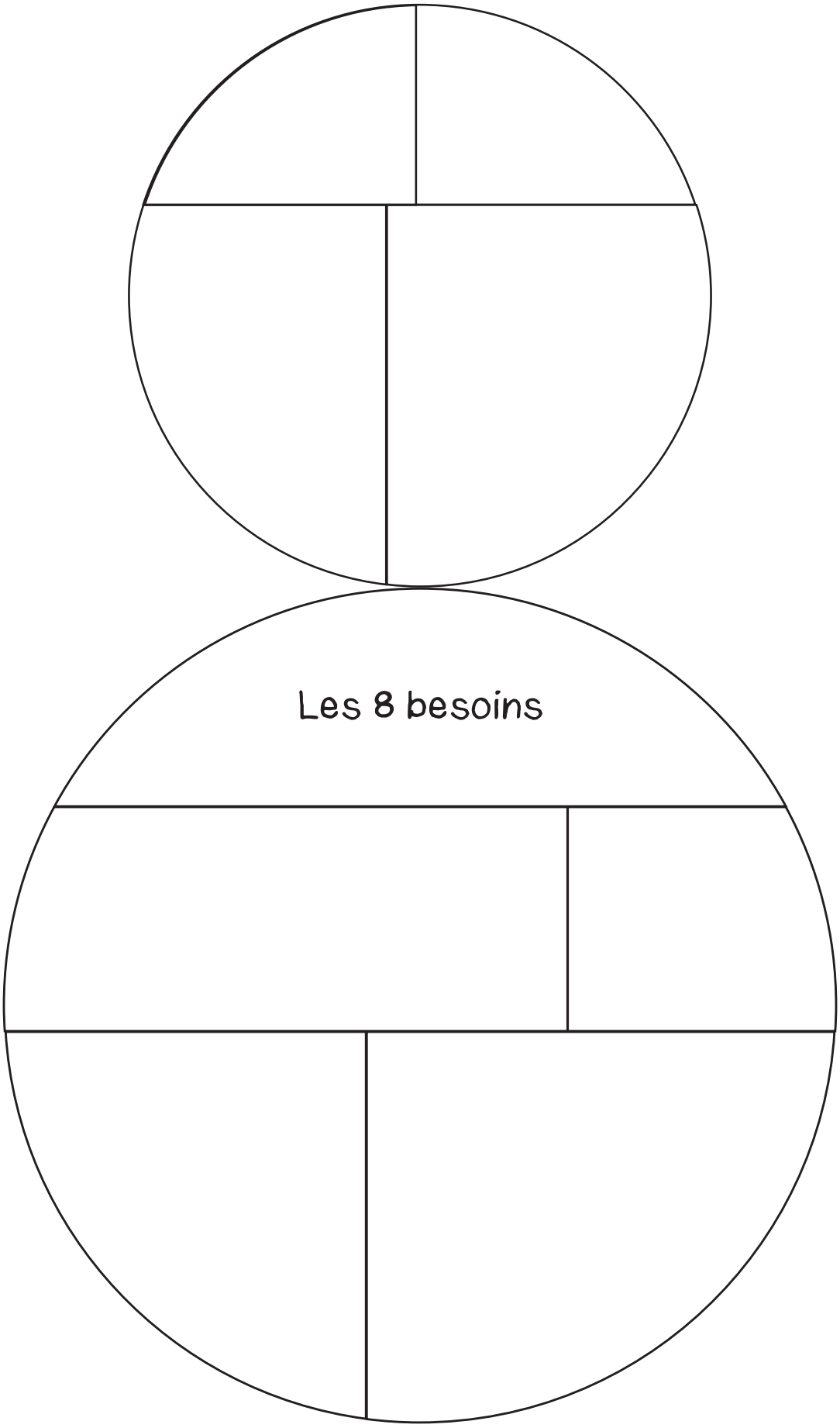
N°4 PIÈCES DU PUZZLE - GRAND 8

X 1

p. 40

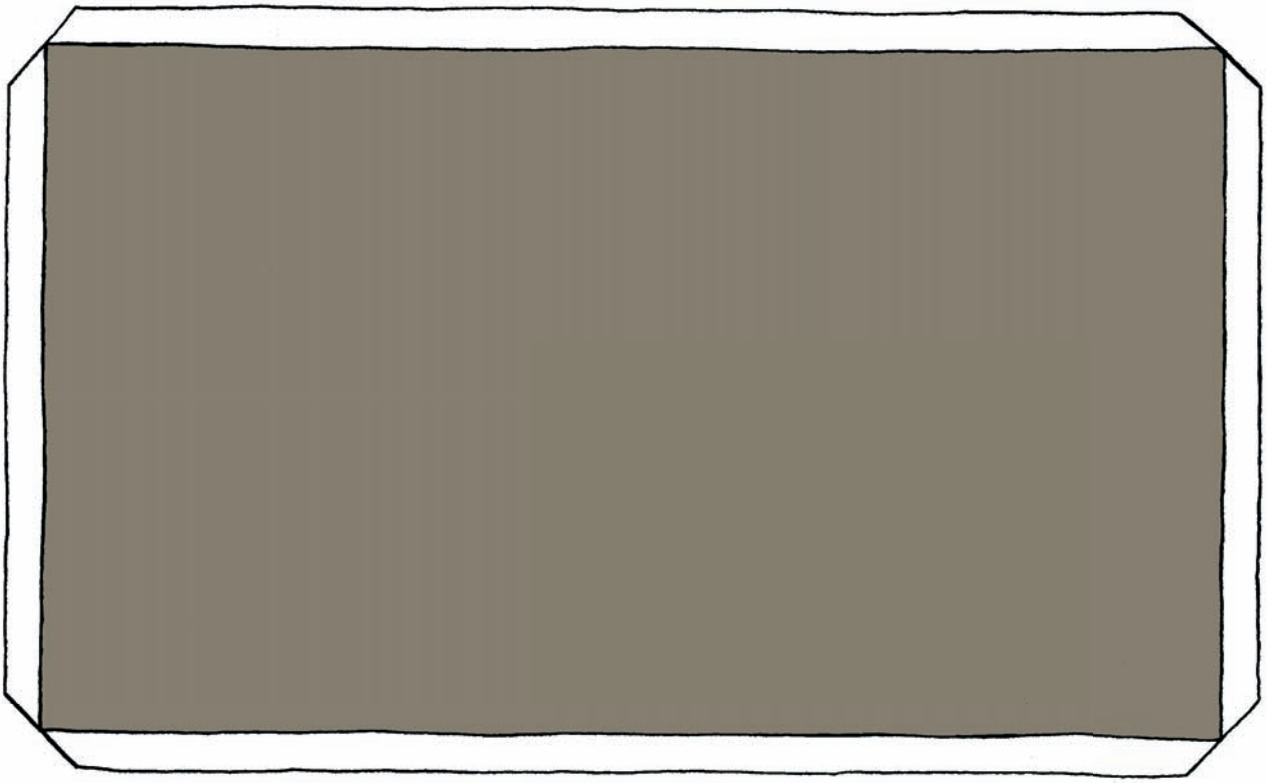
N°5 TRAME DU PUZZLE -GRAND 8

X 1

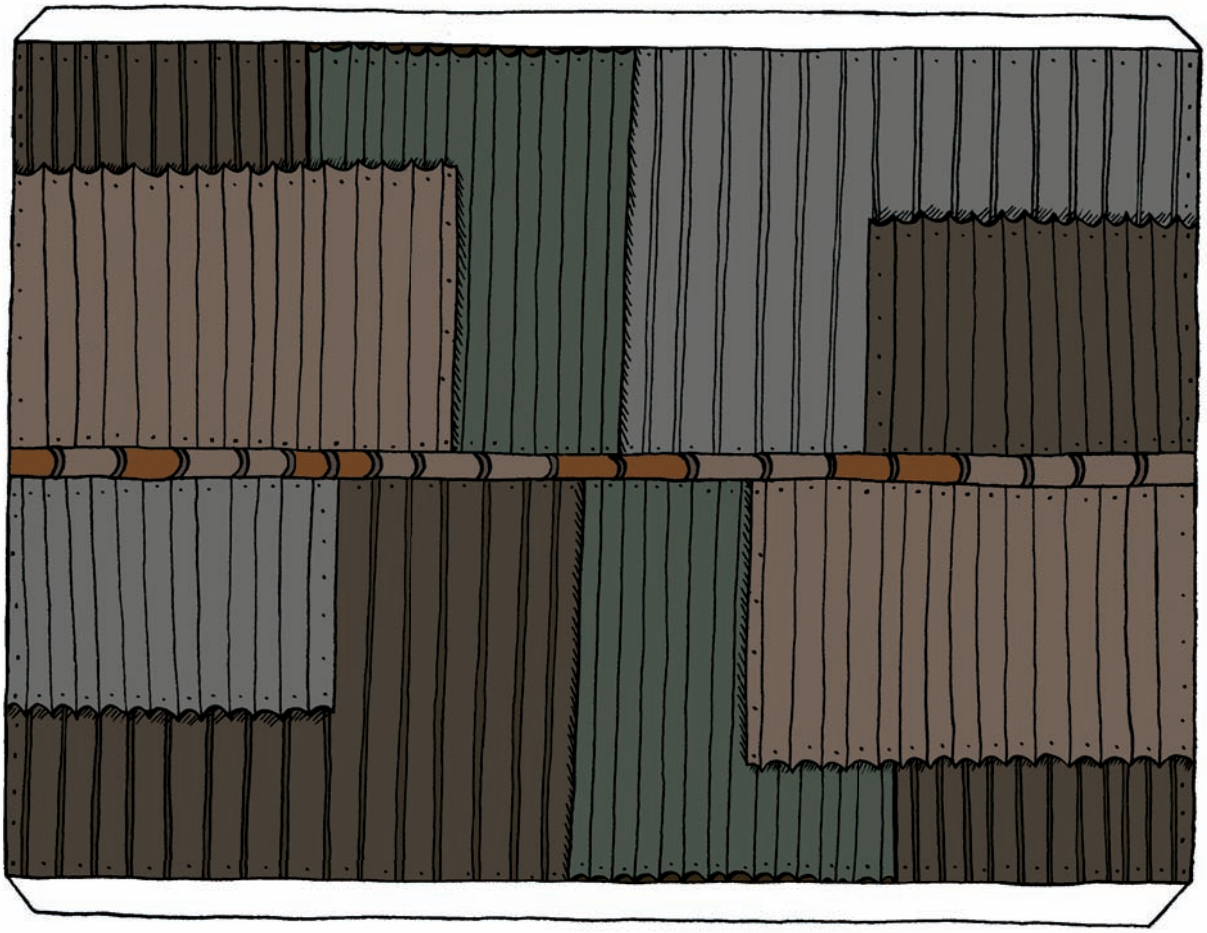


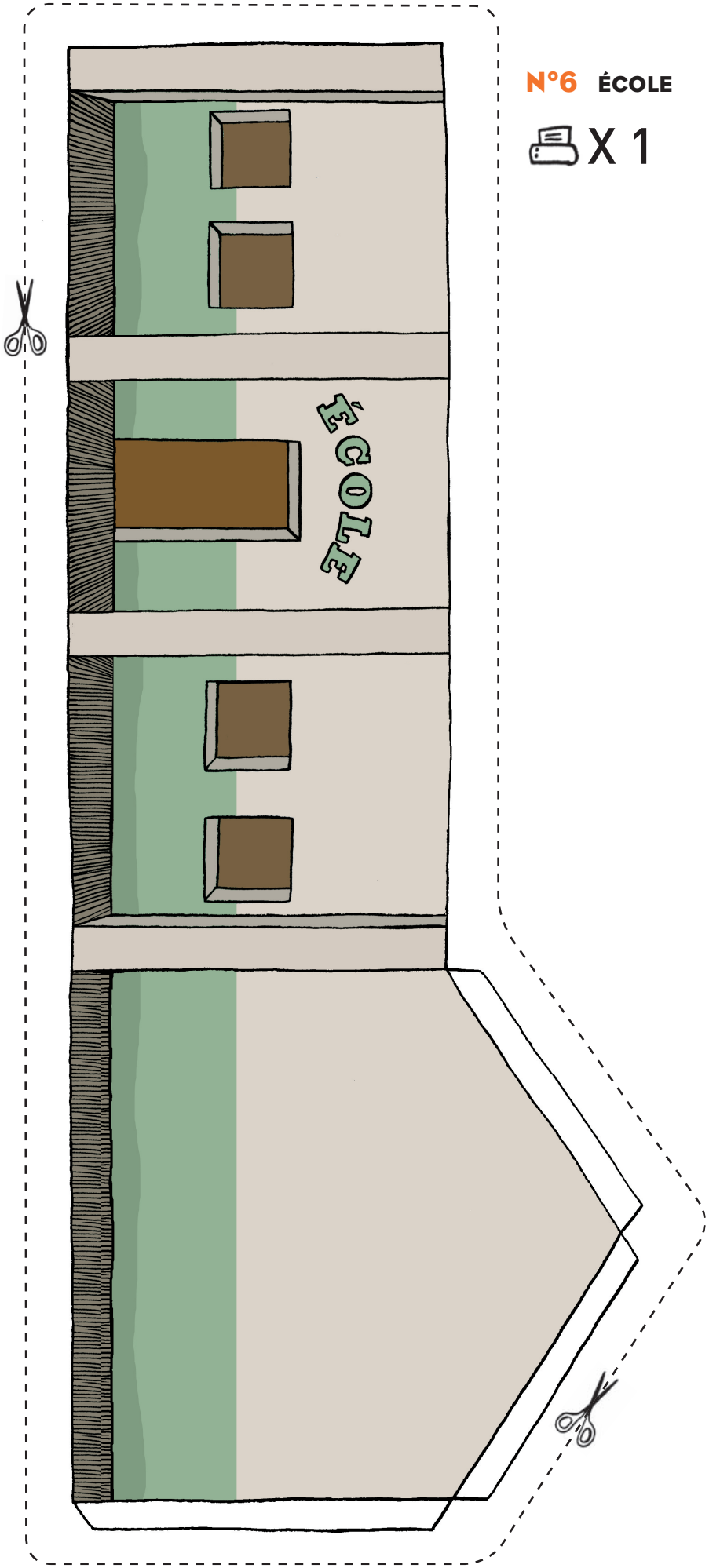
N°6 ÉCOLE

X 1



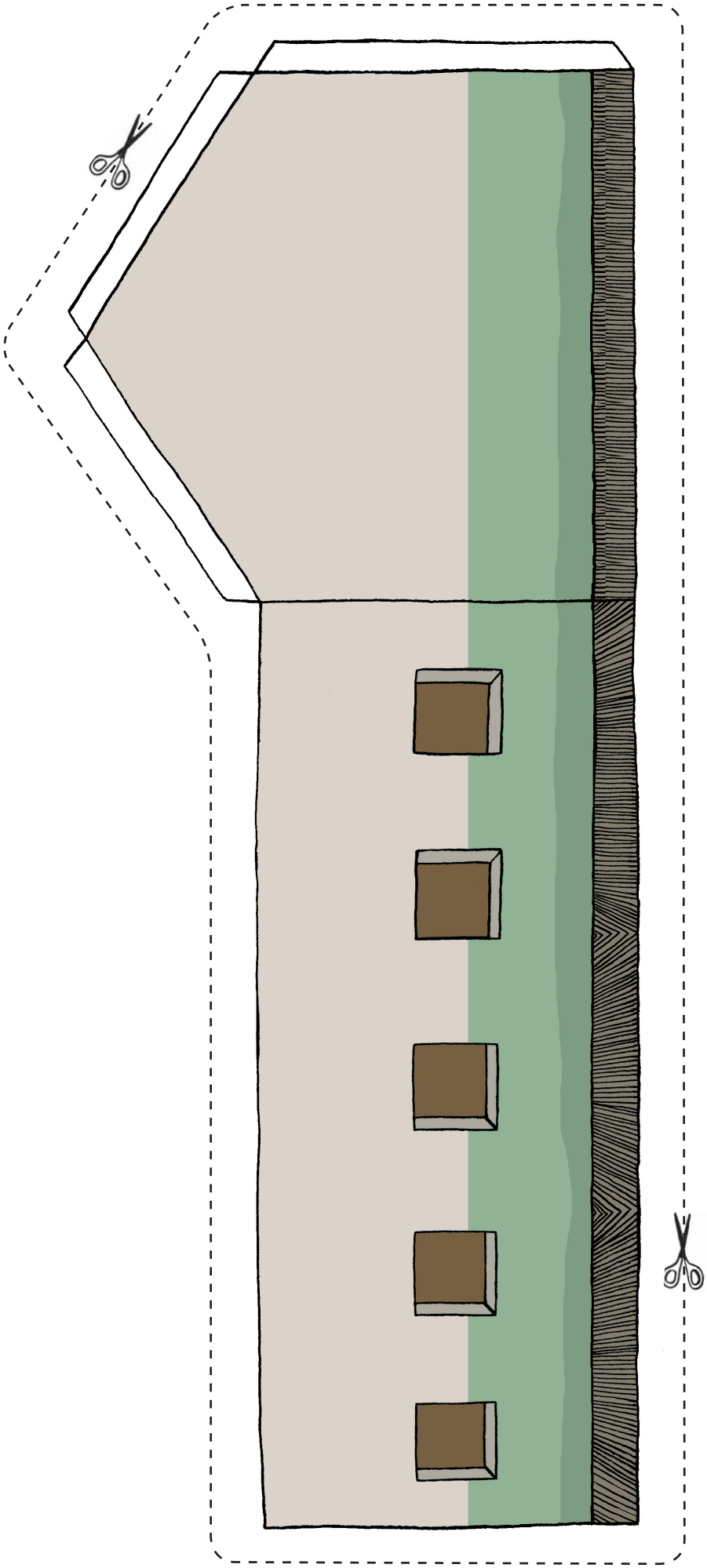
p. 42





N°6 **ÉCOLE**

X 1



N°6 **ÉCOLE**

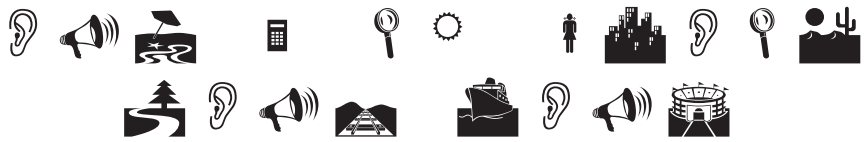
X 1

N°7 CODE

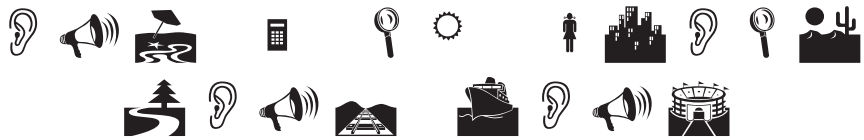
a) Géo Ado b) Le Petit Quotidien c) Les clefs de l'actualité

X 1

MESSAGE CODÉ

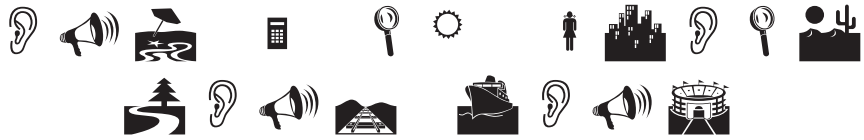


MESSAGE CODÉ



p. 45

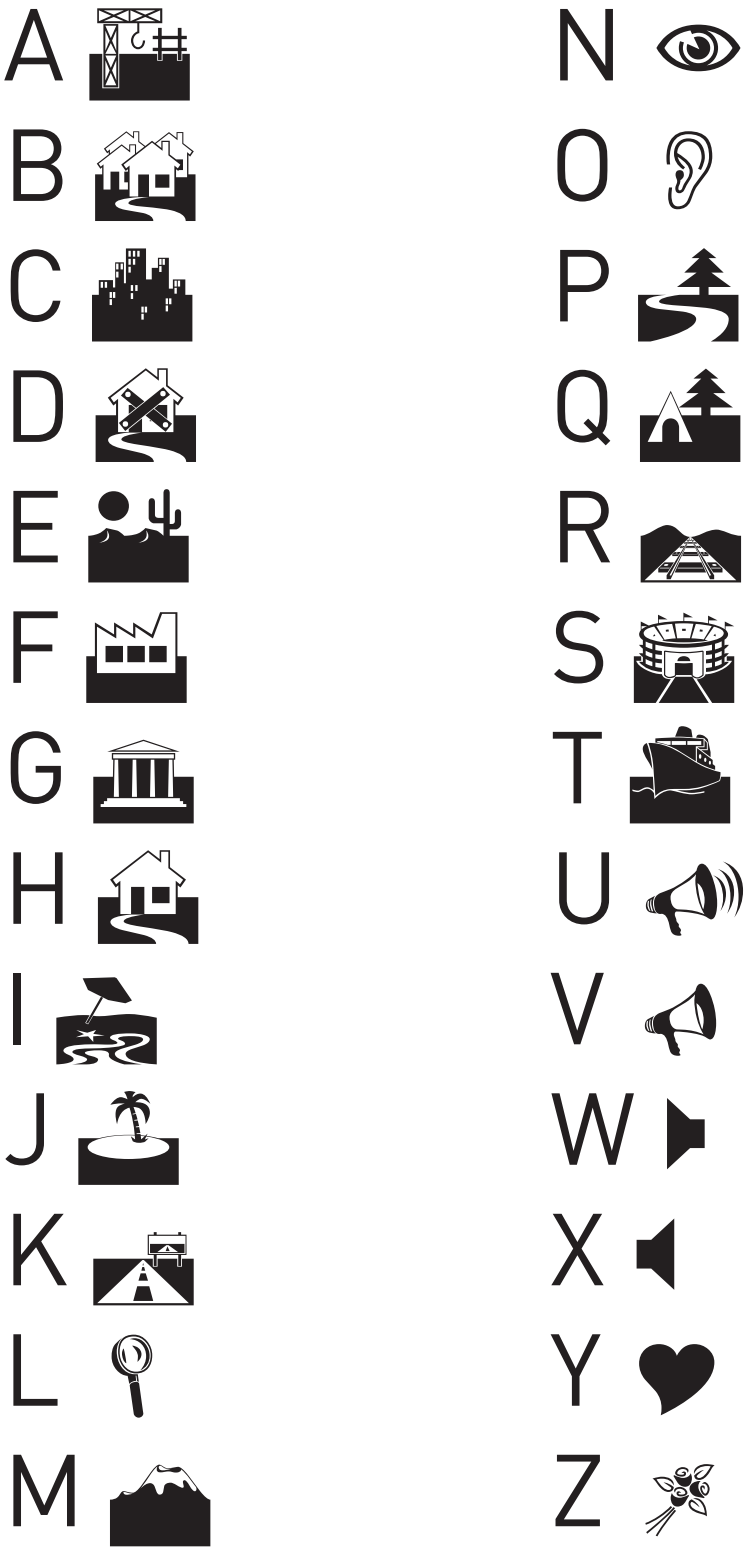
MESSAGE CODÉ



N°8 DÉCRIPTAGE DU CODE

X 1

p. 46



N°9 AFFIRMATIONS POUR LE DÉBAT MOUVANT

X 1

Êtes vous d'accord avec cette phrase: «Il est normal qu'en France pour le même travail, les femmes gagnent moins que les hommes»?

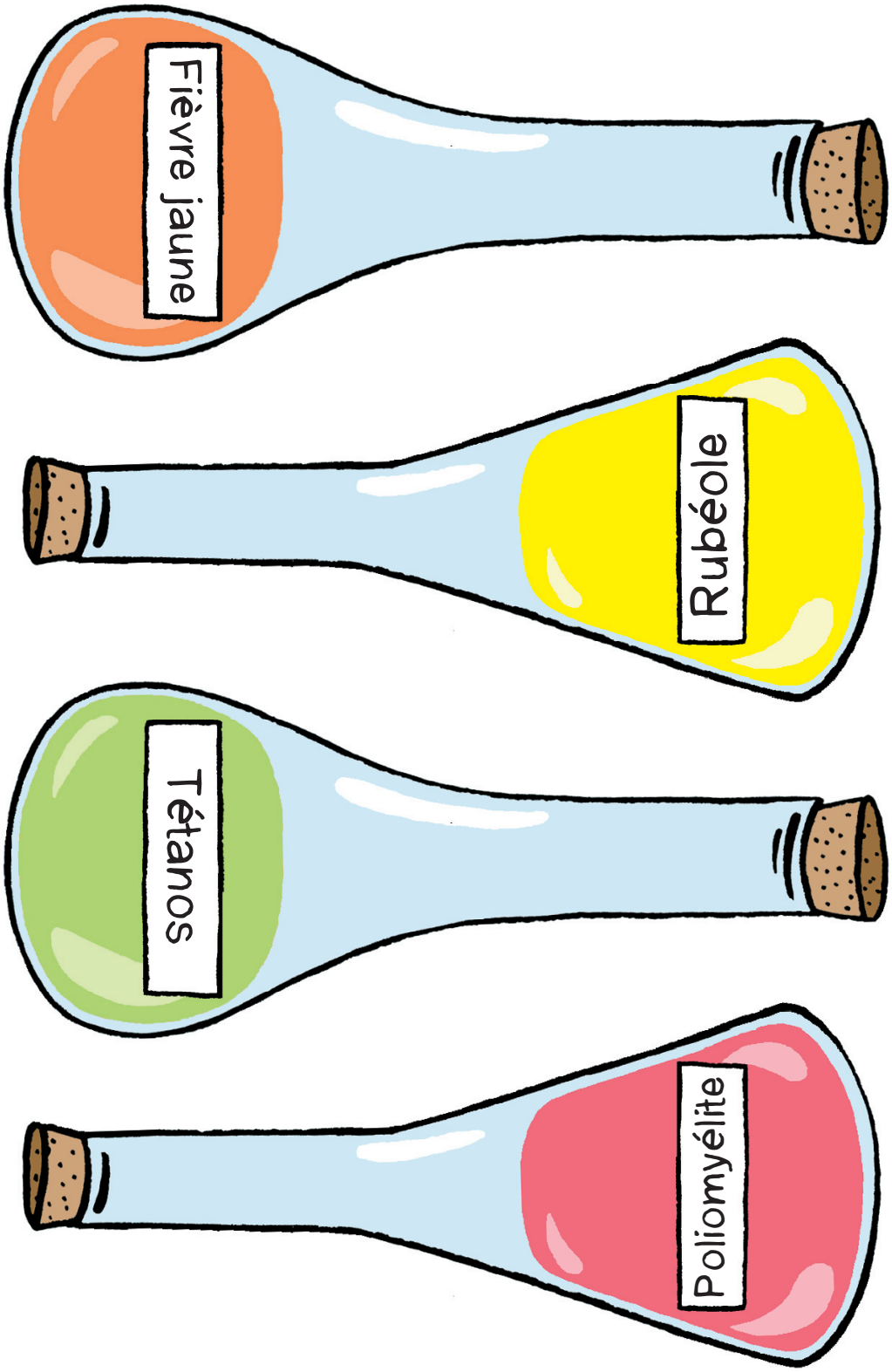
Êtes vous d'accord avec cette phrase: «Un homme ou garçon ne doit pas pleurer»?

Trouvez-vous normal qu'en France, les hommes/papas aient rarement le droit de garde des enfants?

Êtes vous d'accord avec cette phrase: «C'est le rôle de la femme de faire le ménage et la cuisine»?

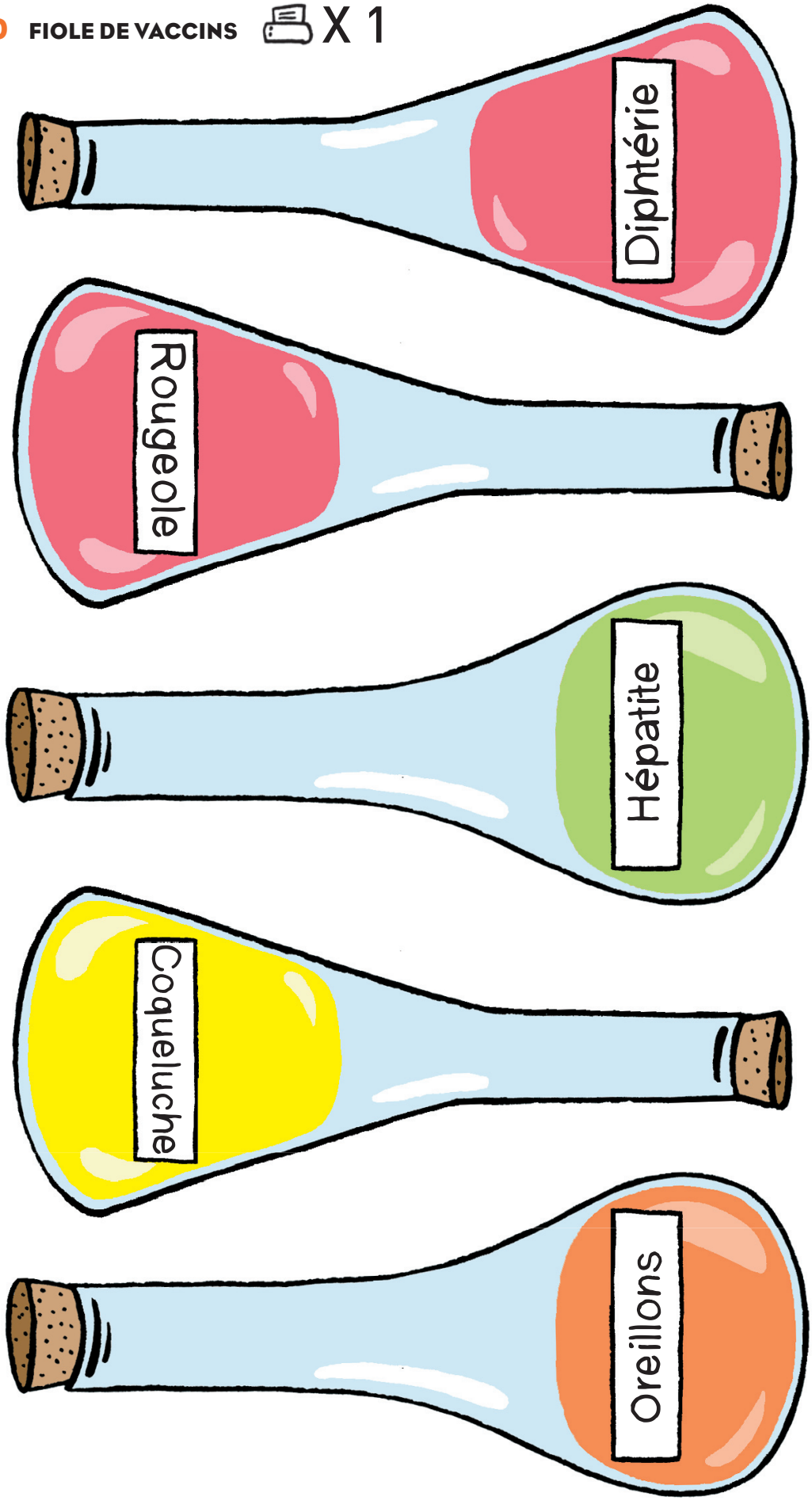
N°10 FIOLE DE VACCINS

X 1



p. 48

N°10 **FIOLE DE VACCINS** X 1



N°11 TUILES DE MOTS POUR LE DESSINEZ C'EST GAGNÉ

X 1

Eau potable	Médicaments
Alimentation	Maison
Femme enceinte	Amour
Médecin	Savon
Bébé	Biberon

p. 50

N°12 TUILES DE MOTS POUR LA CHANSON

X 1

Oui

Médicaments

Maladie

Moustique

Lutte / lutter

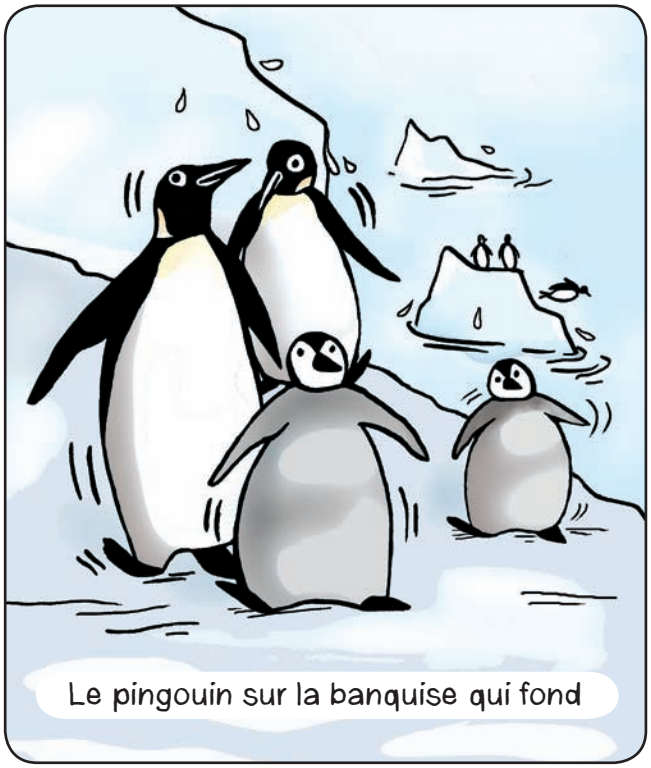
Vaccin / Vacciner

Soigner

p. 51

N°13 CARTES À PIOCHER POUR LE MIME

X 1



p. 52

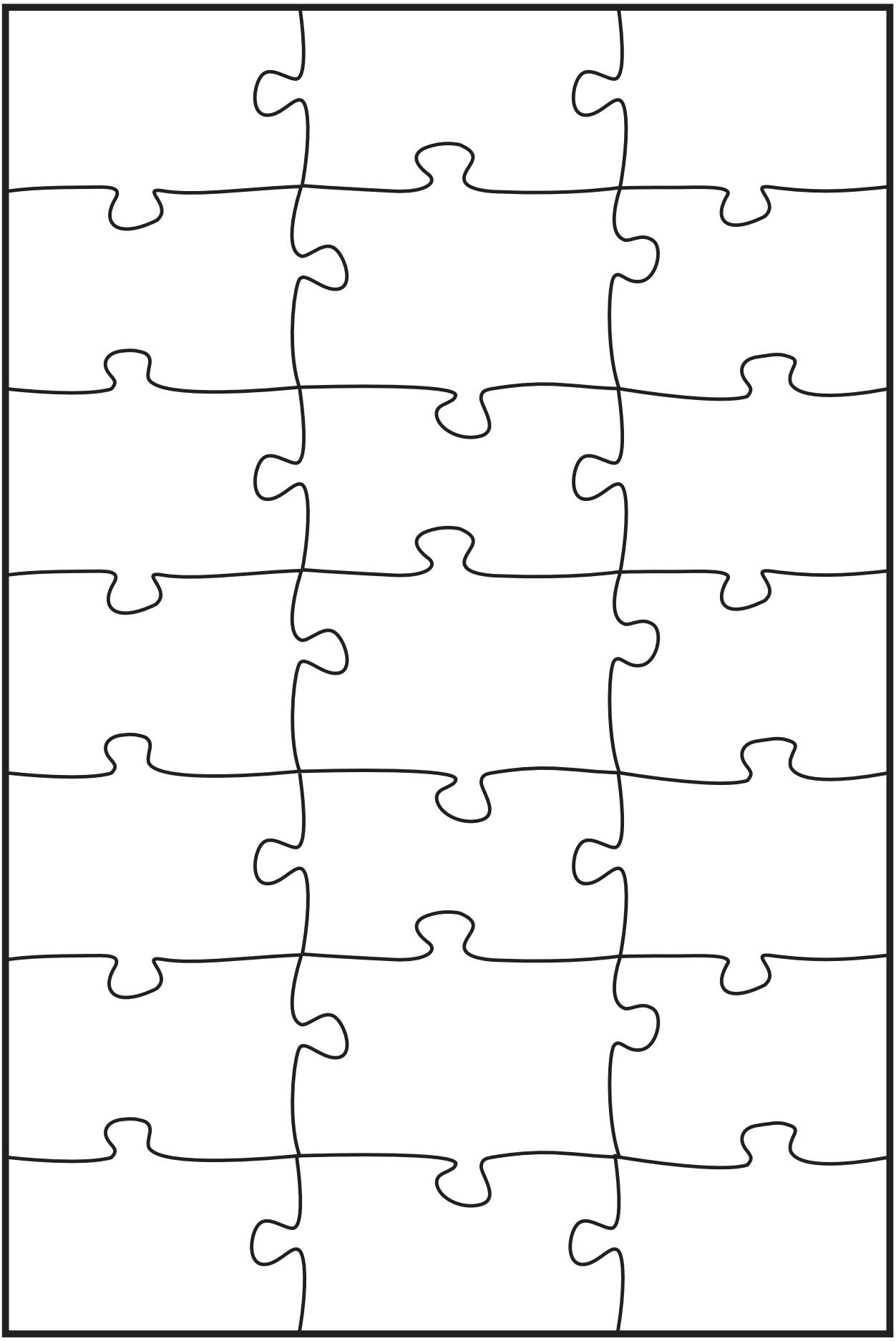
N°13 CARTES À PIOCHER POUR LE MIME

X 1

p. 53

N°14 LE FOND OU TRAME DU PUZZLE 8E OMD

X 3

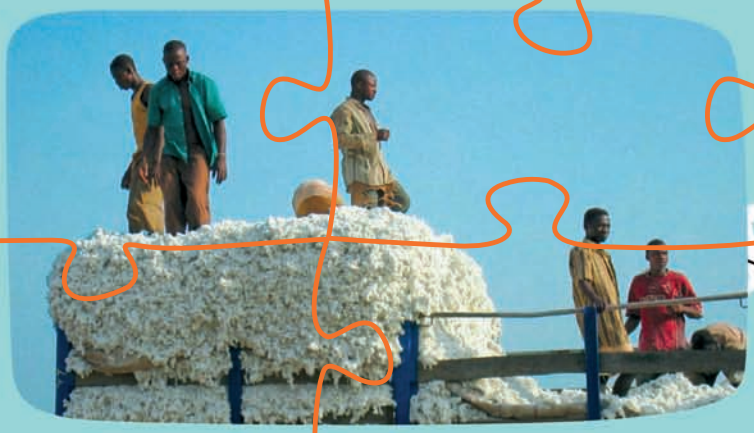


p. 54

1 - OUI À LA LUTTE CONTRE LA PAUVRETÉ ET LA FAIM
2 - OUI À L'ÉDUCATION PRIMAIRE POUR TOUS
3 - OUI À L'ÉGALITÉ DES SEXES
4 - OUI À LA RÉDUCTION DE LA MORTALITÉ INFANTILE
5 - OUI À L'AMÉLIORATION DE LA SANTÉ DES MÈRES
6 - OUI À LA LUTTE CONTRE LES MALADIES
7 - OUI À UN ENVIRONNEMENT DURABLE
8 - OUI À UN PARTENARIAT MONDIAL

HUITFOISOUI!

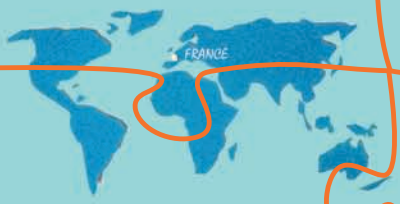
8 OUI À UN PARTENARIAT MONDIAL



POURQUOI C'EST IMPORTANT :

Tous les pays doivent être solidaires entre eux ! Et cela pour deux raisons :

- Les pays du Nord (les plus riches) et les pays du Sud (les plus pauvres) sont **interdépendants** : ils sont liés entre eux par des flux migratoires, des échanges commerciaux ou des échanges d'information. Le développement des uns est donc lié à celui des autres.
- Le changement climatique, les maladies contagieuses, les pollutions affectent **l'ensemble de la planète**. Nous vivons tous sur la même planète, nous ne pouvons pas régler les problèmes chacun de notre côté !



L'O.M.D. 8 EN DÉTAIL

- Etablir des règles commerciales justes.
- Aider les pays les plus pauvres en allégeant ou en annulant leur dette envers les pays riches.
- Augmenter l'aide au développement des pays du Nord aux pays en développement.
- Permettre aux jeunes, partout dans le monde, de trouver un travail décent.
- Partager les savoirs, notamment pour rendre accessibles les médicaments essentiels.
- Promouvoir les nouvelles technologies de l'information dans les pays en développement (accès à la téléphonie mobile, à Internet...).
- Rémunérer les services environnementaux que rendent les pays tropicaux à la planète en conservant leurs forêts.

UN EXEMPLE D'AIDE :

LE FABULEUX PARCOURS DU COTON ÉQUITABLE

Dans certaines zones d'Afrique de l'Ouest, le coton est la principale source de revenus et toute la famille participe à sa culture. Le coton africain est de grande qualité. Sa production est peu coûteuse et respecte l'environnement.

Ces dernières années le prix du coton a fortement baissé. Aujourd'hui sa vente ne permet plus de nourrir les familles des producteurs.

Afin d'assurer aux paysans un revenu convenable, une filière de commerce équitable a été créée.

Les producteurs doivent respecter des règles strictes sur la qualité et la protection de l'environnement. En échange, un prix garanti a été fixé : 0,36Đ /Kg au lieu de 0,26Đ sur le marché. En plus, 5 centimes par kilo sont donnés au groupement de producteurs afin de réaliser des projets collectifs (écoles, puits, centres de santé...).

Le coton suit ensuite un long chemin dans plusieurs pays du monde (en Afrique du Nord ou en Asie) où il est transformé en tee-shirts ou en chaussettes. Là encore, des règles de production sont définies (pas de travail des enfants par exemple). Ce n'est que dans ces conditions que les produits peuvent bénéficier de l'étiquette « commerce équitable ». Ces produits sont disponibles dans tous les circuits de distribution et permettent au consommateur d'agir directement en faveur de la réduction de la pauvreté.

www.huitfoisoui.fr

8 O.M.D. = Objectifs du Millénaire pour le Développement - Ce sont les 8 objectifs que les 191 États de l'ONU se sont engagés à réaliser en 2015.
Convention des Droits de l'Enfant : c'est l'ensemble des obligations des adultes envers les enfants.

N°16 FICHE D'ÉVALUATION POUR LES ÉDUCATEURS

X 1

ÉVALUATION DE L'ANIMATION_____

STRUCTURE : _____ DATE :__ /__ /__

RÉFÉRENT : _____DISCIPLINE ENSEIGNÉE :_____

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

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

↗ Qu'avez vous pensé de l'organisation?

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

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

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

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

↗ Autres remarques que vous auriez voulu nous adresser :

N°17 GRILLE D'AUTO-ÉVALUATION POUR LES ANIMATEURS

X 1

NOM DE L'ANIMATION _____

STRUCTURE : _____ DATE :__ /__ /__

ANIMATEURS : _____

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

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

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

Remarques et suggestions

N°18 CACHE PANNEAU N°1

À imprimer puis photocopier pour que le cache corresponde au format des affiches.

X 1

N°19 CACHE POUR LE RESTE DES PANNEAUX

À imprimer puis photocopier pour que le cache corresponde au format des affiches.

X 6