

## Liste des outils d'animations possibles en éducation au développement et Relations Interculturelles

### A. LES RELATIONS NORD-SUD – LA MONDIALISATION

#### 1. Le Sudestan (translated to English bu SCI Hong Kong)

Durée : entre 2H30 et 3H00 en fonction du nombre de joueurs

Nombre de joueurs : entre 6 et 24

Nombre d'animateurs : 2

Objectifs :

- Sensibiliser à la problématique de la dette des pays du tiers monde
- Faire connaître des institutions internationales telles que le Fonds Monétaire International et la Banque Mondiale (historique, rôle et fonctionnement)
- Faciliter une compréhension globale des enjeux du développement et des mécanismes de dépendance qui engendrent des relations inégalitaires entre le Nord et le Sud.
- Faire prendre conscience de la complexité de la gestion d'un pays (en voie de développement)
- Initier aux différentes problématiques auxquelles le Sud est confronté (agriculture, travail, éducation, santé, environnement ...)
- Faire prendre conscience des rapports de force existant entre les pays occidentaux et les pays en voie de développement, tant aux niveaux économique que politique.
- Remettre en question notre perception des réalités du Sud et nos stéréotypes
- Susciter une réflexion personnelle sur la question des relations Nord/Sud et permettre aux participants de se situer par rapport à celle-ci.
- Réfléchir à des pistes d'action possibles en tant que citoyen pour un monde plus juste et plus solidaire

Descriptif : Le Sudestan emmène les joueurs dans quatre pays imaginaires dont ils vont devenir les ministres. Afin de développer leur pays et de lui assurer une certaine stabilité, ils vont devoir composer avec l'emprunt (et donc la dette), les pressions internationales, le contexte géopolitique et les lois du marché. Ce jeu constitue une excellente mise en situation pour comprendre les mécanismes à l'origine du fossé entre le Nord et le Sud de la planète.

Espace nécessaire : une grande pièce

Matériel nécessaire : tables et chaises + boîte de jeu + tableau ou flip-chart (craies ou marqueurs)

## **2. Le jeu des chaises (français ou anglais) :**

Durée : 30 minutes environ

Nombre de joueurs : entre 12 et 50 personnes

Nombre d'animateur : 1

Objectifs : Visualiser les déséquilibres démographiques, écologiques et économiques entre les continents (et par conséquent les injustices).

Descriptif : Une salle représentant le monde est divisé en différents continents. Les participants doivent se positionner aux 4 coins de la pièce en fonction de la répartition démographique qu'ils imaginent être correcte. Ensuite, ils doivent se répartir les richesses mondiales.

Espace nécessaire : une grande salle

Matériel nécessaire : autant de chaises et de bougies que de participants, des affiches mentionnant les continents

## **3. Le jeu des cubes (français ou anglais – mais à traduire)**

Durée : jeu : 50 minutes - Mise en commun et débat: 50 minutes

Nombre de joueurs : environ 20 personnes

Nombre d'animateurs : 1

Objectifs :

Mettre en relief les mécanismes qui régissent les échanges Nord-Sud.

Réfléchir sur nos propres conditionnements (solidarité, coopération, concurrence,...)

Descriptif : Répartir les participants en 4 groupes. Ces groupes symbolisent 4 pays (Rwanda, Pérou, Allemagne, Japon). Chaque pays reçoit un nombre déterminé de ressources. Le but du jeu est de construire en un minimum de temps un maximum de cubes.

Espace nécessaire : une grande pièce

Matériel nécessaire : 3 paires de ciseaux, 6 lattes d'au moins 10 cm, 6 crayons, 2 rouleaux de papiers collants, 28 feuilles de papier A4, 2 capuchons de marqueurs sur lesquels on enroule plus ou moins 1 m de papier collant.

## **4. Un pas en avant (français ou anglais)**

Descriptif : Les participants entrent dans le rôle d'un personnage imaginaire. Les profils sont très variés et représentent autant des habitants du Nord que du Sud, des hommes que des femmes, des migrants... L'animateur lit une série d'affirmations qui correspondent soit à des actions (dont bon nombre sont en fait des droits humains).

Lorsque leur personnage peut réaliser cette action, les participants font un pas en avant. A la fin du jeu, ils sont invités à observer les différentes positions puis à sortir de leur rôle pour prendre part à la discussion qui suit.

Thèmes : droits humains, inégalités, relations Nord-Sud, migrations...

Durée : 1h.

Nombre de joueurs : 8-20

Nombre d'animateurs : 1

Objectifs : prendre conscience des inégalités dans le monde mais aussi à l'intérieur même de la Belgique.

Espace nécessaire : une grande pièce ou un espace à l'extérieur pour pouvoir avancer de front sur 20m.

Matériel : les fiches-identités ; la liste des affirmations. Vous pouvez trouver les fiches en anglais dans cet document

[http://www.coe.int/t/dg4/eycb/Source/Compass\\_2012\\_FINAL.pdf](http://www.coe.int/t/dg4/eycb/Source/Compass_2012_FINAL.pdf) pag.281.

#### **5. « Le Sud et nous » (français)**

Durée : 1h

Nombre de joueurs : 2 à 40

Nombre d'animateurs : 1

Objectifs : exprimer nos valeurs et nos priorités concernant la coopération au développement ; faire le lien entre nos valeurs et les théories du développement

Descriptif : on forme des équipes de 2 (ou 3). Chaque équipe reçoit un jeu de 40 cartes sur lesquelles sont écrites des affirmations concernant la coopération au développement du Sud. Il faut trier ces cartes selon que l'on est d'accord ou pas avec les affirmations et selon qu'on les trouve prioritaires ou non.

Espace nécessaire : une grand pièce qui permette une séparation du groupe en équipe de 2-3.

Matériel : autant de jeux de cartes que d'équipes ; un flipchart

#### **6. La ruée pour la richesse et le pouvoir (français ou anglais) :**

Durée : 90 minutes

Nombre de joueurs : 15 minimum

Nombre d'animateurs : 2

Objectifs :

Parvenir à comprendre les injustices qui découlent de la répartition inégale des richesses et du pouvoir

Porter un regard critique sur les causes et les conséquences de la pauvreté

Promouvoir la dignité humaine et la justice

Faire réfléchir au lien entre la situation économique et les droits humains

Descriptif : Au milieu de la salle : des pièces de monnaie. Les participants vont se ruer dessus pour en avoir le plus possible. Selon leurs richesses, ils appartiendront à différentes classes sociales. A partir de là, certains d'entre eux pourront satisfaire à leurs besoins primaires, et même bénéficier de privilèges et de luxe, tandis que d'autres auront plus de mal. Les participants vont réfléchir à un système favorisant une répartition de leurs richesses la plus équitable possible.

Espace nécessaire : une grande pièce

Matériel nécessaire : 120 pièces de 1 ou 2 centimes, 11 paires de chaussettes, des post-it, des grandes feuilles de papier, des marqueurs

### **7. Le baromètre nord-sud:**

Durée : 1 heure

Nombre de participants : environ 15 personnes

Nombre d'animateur : 1

Objectifs :

- Amorcer une réflexion globale sur l'interculturel et les relations Nord-Sud, tout en permettant au plus grand nombre de pouvoir s'exprimer
- Montrer que les définitions de l'interculturel et du nord-sud peuvent être différentes pour chacun

Espace nécessaire : un espace pour pouvoir bouger facilement à 15

Matériel nécessaire : Des papiers qui indiquent les points cardinaux ; des affirmations (sur lesquelles se positionner)

## **B. LES RELATIONS INTERCULTURELLES**

### **1. Gaëlle**

Durée : 1 heure

Nombre de participants : de 10 à 30

Nombre d'animateur : 1-3

Objectifs :

Prendre conscience de ses propres valeurs

Comprendre que tous n'acceptent pas nos valeurs

Voir comment les valeurs influent sur le jugement, les décisions, le comportement

Comprendre que les valeurs peuvent changer

Descriptif : L'animateur lit une petite histoire mettant en scène plusieurs personnages véhiculant certaines valeurs telles que la famille, la fidélité, l'amitié,... Les participants doivent classer ces personnages par ordre de préférence de façon individuelle d'abord et puis en groupe.

Espace nécessaire : un lieu pour s'asseoir en groupe

Matériel nécessaire : un morceau de papier et un crayon pour chaque participant

### **2. Cultionary:**

Durée : 45 minutes

Nombre de joueurs : de 6 à 25

Nombre d'animateur : 1

Objectifs : Travailler sur nos stéréotypes et nos préjugés à propos des autres, travailler sur les images que nous avons des groupes minoritaires et comprendre comment fonctionnent les stéréotypes

Descriptif : Sur le principe du pictionary, on demande aux participants de faire deviner des mots par des dessins, comme par exemple : ouvrier, musulman, tzigane,... L'animateur décortique ensuite les dessins et voit quels stéréotypes ont été utilisés pour faire comprendre le mot le plus vite possible.

Espace nécessaire : un espace pour s'asseoir en groupe

Matériel nécessaire : une grande feuille de papier et des marqueurs

### **3. Le tournoi des cartes**

Durée : tournoi : 30' - 40' + débat : 30'

Nombre de joueurs : 16 - 24

Nombre d'animateurs : 1

#### Objectifs :

Prendre conscience de ses propres réactions dans une situation d'incompréhension du cadre de référence de l'autre.

Prendre conscience des réactions des autres dans une situation d'incompréhension du cadre de référence de l'autre.

S'approprier des clés pour ouvrir les portes de la négociation.

Descriptif: chaque table a des règles différents pour jouer à cartes, mais les joueurs ne le savent pas. On commence le tournoi et au bout de quelques temps la personne qui a gagné dans chaque groupe doit changer de table. On se rendra bientôt compte qu'il y a quelque chose de bizarre. Les joueurs ne peuvent pas parler.

Espace nécessaire : Pièce assez grande avec 4 tables espacées de 3m. au moins entre elles, et 1 chaise par personne

Matériel nécessaire : 4 jeux de 28 cartes (de l'as au 7), 4 exemplaires des consignes, un exemplaire des règles par joueur

#### **4. Le baromètre interculturel et/ou nord-sud: (français ou anglais)**

Durée : 1 heure

Nombre de participants : environ 15 personnes

Nombre d'animateur : 1

#### Objectifs :

- Amorcer une réflexion globale sur l'interculturel et les relations Nord-Sud, tout en permettant au plus grand nombre de pouvoir s'exprimer
- Montrer que les définitions de l'interculturel et du nord-sud peuvent être différentes pour chacun

Espace nécessaire : un espace pour pouvoir bouger facilement à 15

Matériel nécessaire : Des papiers qui indiquent les points cardinaux

#### **5. Le jeu des portraits :**

Durée : 1 heure

Nombre de joueurs : minimum 10 personnes (pour faire 2 sous-groupes)

Nombre d'animateurs : 1

#### Objectifs :

Mettre en lumière les clichés, les stéréotypes concernant notre représentation de la société.

Descriptif : Se mettre par deux et choisir 12 personnes parmi la liste qui est proposée, débattre sur les critères de choix et créer une liste commune des personnes sélectionnées. Mettre en évidence quels ont été les critères de sélection (âge – sexe - appartenance sociale). Une fois la liste établie, choisir parmi les images proposées, les visages qui correspondent le mieux aux personnes choisies.

Espace nécessaire : une pièce

Matériel nécessaire : série de portraits, papier/stylo pour la prise de note, liste descriptive des différents personnages

## **C. PAIX – RÉOLUTION DE CONFLITS**

### **1. Le baromètre de la paix (français ou anglais)**

Durée : 1 heure

Nombre de participants : maximum 7 personnes par groupe

Nombre d'animateur : 1

Objectifs :

Faire réfléchir sur le thème de la paix

Montrer que les définitions personnelles de la paix peuvent varier de personne à personne. Le but de l'activité n'est pas d'arriver à UNE définition mais au contraire de prendre conscience que chacun a sa propre conception de la paix

Etablir le lien entre le SCI, les chantiers et la paix

Espace nécessaire : un espace pour pouvoir bouger facilement à 7

Matériel nécessaire : Des papiers qui indiquent les points cardinaux

### **2. Le jeu des ballons (français ou anglais):**

Durée : 30 minutes

Nombre de participants : de 6 à 25

Nombre d'animateur : 1

Objectif : Le but est de faire comprendre qu'il peut y avoir des communications non verbales, qu'il peut y avoir des incitations aux conflits cachés à travers un message qui semble banal. Ici, le fait de proposer les épingles induit de les utiliser.

Espace nécessaire : une pièce ou à l'extérieur

Matériel nécessaire : un ballon gonflable par participant et un nombre inférieur d'épingles

## **D. LES DROITS HUMAINS**

### **1. Un pas en avant (français ou anglais)**

Cf. plus haut.

## **E. TOURSIME ALTERNATIF**

### **1. Safar**

Descriptif : *Safar* signifie 'voyager' en hindi. Il s'agit d'une animation au cours de laquelle les participants vont vivre un voyage fictif en Inde, un pays aux facettes sociales et culturelles multiples, où le tourisme est certes développé mais souvent assez éloigné de la réalité locale. Durant ce voyage, les participants, répartis en sous-groupes, choisissent un moyen de transport et un projet de voyage. A travers un photo-langage, ils pourront ensuite préciser leurs projets, visualiser divers aspects du pays d'accueil, échanger leurs impressions, etc. Après cela, ils seront amenés à évaluer les impacts de leur voyage au niveau environnemental, richesse de l'échange, développement local et amusement personnel. L'animation se termine par une discussion sur les impacts du tourisme dans le monde, les responsabilités du voyageur, le tourisme durable...

Durée : 2x50 minutes

Nombre de participants : groupes de 4 à 6 personnes

Objectifs :

Se questionner sur les différents impacts de leurs voyages (et de leurs choix de consommateurs de manière plus générale)

Prendre conscience des responsabilités du voyageur et des avantages d'un voyage solidaire pour soi et pour la population locale

A partir d'une réalité très concrète et d'un phénomène qui touche tout le monde (le tourisme), prendre conscience de certaines inégalités Nord-Sud.

Matériel nécessaire :

Buddies, tissus et encens, flip chart avec rose des vents, post-its, éventuellement lecteur CD et musique indienne.