

COMMENT UTILISER LES FICHES OUTILS

Maintenant que vous savez tout **DES DÉMARCHES D'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT**, depuis leurs prémices jusqu'à leur conclusion, il s'agit de se lancer ! Pour vous inspirer et vous aider à démarrer, cette seconde partie reprend certains objectifs pédagogiques en proposant **DES CONSEILS POUR FAIRE VIVRE VOS DÉMARCHES**. Et pour illustrer chaque fiche, vous retrouverez des outils clé en main.



© S. Perrot

Cette partie est constituée de 7 fiches outils qui vous permettront de faire vivre vos démarches d'éducation au développement. Deux parties distinctes composent ces fiches : la première doit vous inspirer pour la création de démarches en proposant des **CONSEILS MÉTHODOLOGIQUES ET PÉDAGOGIQUES**, la seconde **EST UN EXEMPLE « CLÉ EN MAIN »** qui illustre ces conseils. Pour vous y retrouver, les rubriques suivantes vous guideront.

? À QUOI SERT CETTE FICHE ?

Chaque fiche est introduite par un focus sur l'intérêt de s'en inspirer pour être au plus proche des caractéristiques de l'éducation au développement. Vous y trouverez les objectifs pédagogiques qu'elle cherche à atteindre ainsi que les raisons qui justifient son utilisation.

INFOS TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR !

Dans cet encadré se trouvent toutes les informations pratiques sur le type d'outil proposé :

- Durée
- Nombre de participants
- Matériel et/ou lieu spécifique
- Ce qu'il vous faudra créer

COMMENT ÇA SE DÉROULE ?

Dans cette rubrique est expliqué le déroulement de l'animation. Chaque fiche est différente, mais vous y retrouverez, quand cela est nécessaire, le fonctionnement général de l'animation, des pistes pour le débriefing, des exemples de questions pour enclencher la discussion.

COMMENT J'ANIME ?

Pour certains outils, le rôle de l'animateur est primordial. Afin de préparer l'intervention et de ne pas être démuni devant les participants, inspirez-vous des conseils qui sont donnés dans ces fiches.

Attention : bien que présentés par type d'animation, ces conseils d'animation ne sont pas spécifiques à l'exemple auquel ils sont rattachés ici : ils sont réutilisables (et doivent être réutilisés !) en toutes circonstances !

À VOTRE TOUR DE CRÉER !

Quel que soit l'objectif poursuivi par votre démarche d'éducation au développement, nous vous encourageons à adapter les outils pédagogiques existants ou à créer les vôtres de façon à ce qu'ils correspondent à la réalité locale, à la thématique abordée et au public cible. Dans cette optique, cette rubrique vous donnera les clés pour adapter ou créer le type d'animation proposé.

EN GUISE D'EXEMPLE

Chaque fiche outil se termine sur un exemple « clé en main », une illustration de tout ce qui a été proposé auparavant. Ces exemples sont utilisables tels quels, si toutefois ils s'insèrent dans votre démarche d'éducation au développement et permettent de répondre aux objectifs fixés, aux spécificités du public et de l'environnement dans lequel le projet est mis en œuvre.

Si tel n'est pas le cas, ils pourront vous inspirer et être alors adaptés.

INTRODUIRE UNE THÉMATIQUE ET SUSCITER L'INTÉRÊT

**LORS D'UNE ANIMATION,
LA PHASE D'INTRODUCTION
EST ESSENTIELLE
CAR ELLE ORIENTE LE DÉROULEMENT.**



Tout l'enjeu réside dans la capacité à susciter l'intérêt des participants.

Introduire avec un support visuel est un moyen simple de capter l'attention. Le but recherché est de faire réagir les participants, de les faire s'exprimer sur la forme et le fond : cela permet de poser les bases du sujet abordé et de l'animation. C'est aussi un moyen de jauger les connaissances du public pour pouvoir ensuite adapter son discours.



ANIMER AVEC UN SUPPORT VISUEL

Durée : de 15 à 45 mn, selon le temps de discussion qui suit l'animation

Participants : jusqu'à 100 personnes

Matériel : un ou plusieurs supports visuels sur la thématique que l'on souhaite aborder



1. CHOISIR UN SUPPORT VISUEL

BD, caricatures, photos, citations, vidéo, ... Les possibilités se sont accumulées au fil des années au CCFD-Terre Solidaire et sont aujourd'hui nombreuses.

Un conseil pour choisir : proposez un support qui vous fait vous-même réagir, la préparation de l'animation en sera facilitée.

2. PRÉSENTER LE VISUEL ET PROVOQUER LES RÉACTIONS DES PARTICIPANTS

Voici quelques pistes de questions à poser pour susciter des réactions et lancer la discussion.

- Que voyez-vous ? Décrire l'environnement, le contexte, l'action représentée...
- Que ressentez-vous face à ce visuel : joie, peur, colère, tristesse... ? Pourquoi (aspect du visuel, sujet traité, rapport au vécu personnel, ...)?
- Selon vous, quel message fait passer ce visuel ?
- Comment vous positionnez-vous par rapport au message transmis ? En accord ? Pourquoi ?

- De quelle thématique / problématique le rapprochez-vous ? Quelles connaissances avez-vous de la thématique abordée par ce support ? Dans quel contexte en avez-vous déjà entendu parler ?



CONSEIL : FAVORISER LA PRISE DE PAROLE DE CHACUN

Le rôle de l'animateur est d'instaurer un climat de confiance favorable

à la libre expression de tous. Cela est d'autant plus important que nous sommes ici dans une phase d'introduction. L'animateur est donc en position de facilitateur et doit inciter la participation de chacun, tout en veillant à ce que la prise de parole soit équitablement répartie entre les participants.

Voici différentes techniques :

- **LE BÂTON DE PAROLE :** la parole est symbolisée par un objet. Seule la personne qui détient cet objet peut s'exprimer. Quand elle a fini, elle transmet l'objet à qui le demande. On visualise ainsi la circulation de la parole et les éventuelles monopolisations.
- **LE " JE PRENDS, JE LAISSE " :** avant chaque prise de parole, la personne dit « je prends » quand elle commence à parler et « je laisse » lorsqu'elle a fini. Personne ne peut l'interrompre entre ces 2 phrases.
- **LE TICKET DE PAROLE :** chaque participant détient un nombre déterminé de tickets et doit à chaque intervention, même brève, en donner un. Quand on n'a plus de ticket, on ne peut plus s'exprimer.
- **LE TOUR DE TABLE :** chaque participant s'exprime le temps qu'il veut sur le sujet du débat, à tour de rôle, jusqu'à ce que tous aient pris la parole.
- **PAR SOUS-GROUPE :** pour les groupes nombreux, des sous-groupes peuvent être constitués pour discuter des questions posées en effectif réduit, avec une restitution en plénière ensuite.

CONCLURE

L'animateur fait une synthèse des échanges et enchaîne sur la suite de l'animation.



ALLER PLUS LOIN : PRÉSENTER LE CCFD-TERRE SOLIDAIRE À PARTIR DE SES THÉMATIQUES D'ACTION

Les 6 caricatures proposées dans cette fiche présentent les thématiques d'action du CCFD-Terre Solidaire. Organiser une discussion autour de l'ensemble de ces caricatures permet d'exposer les missions du CCFD-Terre Solidaire et les valeurs qu'il défend.

DÉROULEMENT

→ L'animateur invite les participants à faire le tour des différentes caricatures en prenant le temps de les observer.

→ Une fois le tour terminé, l'animateur propose aux participants de se positionner sous celle qui les a le plus interpellés. Chaque sous-groupe ainsi constitué prend un temps de discussion sur les raisons de son choix.

→ Puis chaque groupe explique à l'ensemble des participants son choix.

→ L'animateur peut ensuite faire deviner la thématique que représente chaque caricature.

→ Il prend ensuite le relais pour lancer la discussion avec le public sur les thématiques du CCFD-Terre Solidaire et plus largement sur les valeurs que l'association défend et sur ses moyens d'action.

VARIANTE

Après avoir fait le tour des caricatures, chaque participant pioche un papier sur lequel sera inscrite une des 6 thématiques (cela aura été préparé en amont) et doit se positionner sous la caricature correspondante. L'animateur lance la discussion en sous-groupe en demandant s'ils connaissent les grandes lignes de la thématique, ses enjeux internationaux, les actions, mobilisations et mouvements sociaux existants à ce sujet... Il peut ensuite exposer plus en détail les thématiques et l'action du CCFD-Terre Solidaire.



Ces caricatures peuvent aussi être utilisées individuellement pour aborder l'une des thématiques.

LES CARICATURES DE CIL VERT®



SUSCITER LE DÉBAT ET LA PARTICIPATION

**IL EXISTE PLUSIEURS TECHNIQUES
QUI VISENT À FACILITER L'ÉCHANGE
ET LE DÉBAT.**



Elles permettent aux participants, à partir d'une prise de position physique, de se positionner intellectuellement pour pouvoir s'exprimer

librement et argumenter autour de leur point de vue.

Cela offre l'avantage d'ouvrir la discussion à un nombre important de personnes, à condition que l'animateur répartisse la parole de manière équitable. Ces techniques de débat peuvent être utilisées pour évoquer différents sujets, qu'il s'agisse de débats de société ou de sujets plus concrets. L'important, en tant qu'animateur, est de travailler sur les relances, les arguments, et d'avoir une question de base suffisamment polémique pour dynamiser le débat. Ensuite, les éléments de réponse arrivent souvent à profusion (il peut être utile d'enregistrer ou de noter afin d'avoir une trace des échanges).

Ces méthodes sont idéales pour aborder les représentations que se fait un public sur un sujet, et donc pour commencer un temps de formation, d'information.

lement sa réponse, ni de se justifier. Chacun doit se placer selon ses convictions.

Exemples d'affirmations polémiques :

- Les hommes et les femmes sont égaux partout dans le monde
- La parole des jeunes compte pour du beurre
- La collecte/le don, c'est facile de l'expliquer à des non catholiques
- Partir, c'est aider
- Aider, c'est donner
- La main qui donne est toujours au-dessus de celle qui reçoit
- Les pays pauvres ont besoin de notre aide

→ Les personnes qui ne se positionnent pas au départ se placent au milieu, mais n'auront pas le droit à la parole pendant le débat. Si elles souhaitent s'exprimer, elles seront dans l'obligation de choisir un camp.

Cet aspect de l'animation n'est pas prévu pour créer de la frustration mais pour obliger les gens

à se positionner sur une problématique.

→ Lorsque la plupart des participants sont positionnés, l'animateur peut leur demander, dans chaque camp, de réfléchir ensemble à tous les arguments nécessaires, pendant 2 mn environ. Puis il lance le débat, en leur demandant pourquoi ils sont d'accord ou non avec l'affirmation. **CHACUN VA POUVOIR S'EXPRIMER POUR EXPLIQUER SON POSITIONNEMENT.** Leur but sera de trouver des arguments pour ramener le plus de monde possible dans son camp. On peut changer de camp autant de fois que l'on veut : cela signifie qu'on vient d'entendre un argument pertinent, persuasif, convaincant. Lorsqu'on change de place, il faut expliquer pourquoi : cela donne l'occasion à des gens qui parlent peu de s'exprimer.



LE DÉBAT ANIMÉ

Durée : 30 mn à 1 heure

Participants : de 10 à 100 personnes

Lieu : Un espace suffisamment grand pour marquer les positionnements.



Objectif : Mettre l'accent sur l'argumentation et la contre-argumentation

Matériel : 2 panneaux, l'un avec l'inscription « d'accord », l'autre avec « pas d'accord », un tableau paperboard, des marqueurs.

Déroulement

Les participants sont debout au milieu de l'aire de débat. L'animateur présente une affirmation et invite les participants à se positionner par rapport à cette animation du côté « d'accord » ou du côté « pas d'accord » (les zones auront été préalablement délimitées). Pour choisir son camp, pas besoin de formuler ora-

Caricatures disponibles sur l'intranet du CCFD-Terre Solidaire dans la rubrique Publications et productions / Animation générale.



Préventions des conflits



Économie sociale et solidaire



Partage des richesses



Migrations

→ À l'animateur de décider du moment opportun pour clore le débat et passer à l'affirmation suivante : lorsque les participants sont à court d'arguments, ou s'ils sont tous du même côté, ou encore lorsque chacun s'est positionné...



CONSEIL : LE RÔLE DE L'ANIMATEUR POUR CES TECHNIQUES DE DÉBAT

L'animateur doit veiller à ce que chaque camp s'exprime équitablement et qu'au sein d'un camp la parole circule.

En fonction du temps disponible, il laisse les personnes débattre entre elles, demande des précisions, fait reformuler des arguments moins clairs, relance le débat en réintroduisant la polémique, en lançant des idées reçues... sans porter de jugements de valeur. Il est principalement modérateur et ne doit pas prendre la place de « l'expert ». Il doit rester neutre pour pouvoir jouer ce rôle, ne jamais faire siens les

arguments qu'il donne pour relancer le débat : « Oui, d'accord mais certains considèrent aussi ... ».

S'il y a un autre animateur, il peut être observateur extérieur : il prend des notes au cours du débat, sur les arguments et les réactions des participants. Cela permet d'alimenter la phase de débriefing. Ce second animateur fait une petite synthèse en fin de débat, sur le fond et sur la forme.

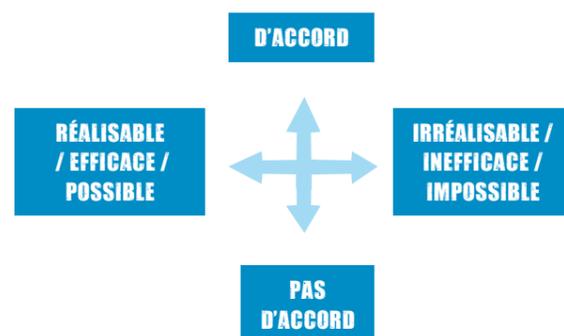


L'animateur doit veiller à ce que chaque camp s'exprime équitablement et qu'au sein d'un camp la parole circule.

DEUX VARIANTES

• Le débat à deux axes

Parce que selon les thématiques il peut être intéressant de lier l'argumentation théorique à la mise en pratique concrète, l'utilisation de deux axes ouvre les possibilités de positionnement pour les participants. Sur le même principe qu'avec un seul axe, l'animateur invite les participants à se positionner sur la croix préalablement dessinée au sol et lance ensuite le débat.



• Laissons la place au doute...

Que l'on soit sur un schéma à un ou deux axes, il est possible de donner la parole aux personnes qui sont dans le doute. Un espace pour l'hésitation est alors matérialisé :

- **LA RIVIÈRE DU DOUTE** entre le côté « d'accord » et celui « pas d'accord » pour le jeu du positionnement.

- **LE LAC DES INDÉCIS** au milieu de la croix pour le positionnement à 2 axes.

Se positionner dans un camp n'est plus obligatoire pour prendre la parole. Chacun est libre de s'exprimer et l'animateur veille donc à jongler dans la distribution de parole entre tous les participants. Les changements de positionnement sont bien sûr possibles et souhaitables, l'un des buts étant que les indécis parviennent à se positionner.

Cette variante permet aux participants de prendre le temps d'argumenter sans obligation de positionnement, ce qui favorise la réflexion sur le sens des mots. Elle met plus l'accent sur la réflexion que sur l'argumentation.

Fiche outil 3

TRAVAILLER SUR LES REPRÉSENTATIONS ET DÉCONSTRUIRE DES STÉRÉOTYPES

L'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT EST UN ACTE ÉDUCATIF QUI PART DES IDÉES REÇUES DES PARTICIPANTS.



Force est de constater que ces représentations conduisent souvent à porter un regard misérabiliste voire négatif sur les pays du Sud :

les préjugés sont monnaie courante ! Pour transformer les manières de voir ici, et parce qu'éduquer au développement, c'est dénoncer les stéréotypes, il est essentiel de travailler sur les représentations : quelles sont-elles ? pourquoi sont-elles répandues ? correspondent-elles à la réalité... ?

Le *Pas en Avant* est une animation simple et tout public qui aborde la question des représentations. Elle permet de matérialiser visuellement une réalité plus ou moins abstraite, de faire prendre conscience des inégalités. En incitant les joueurs à se mettre dans la peau d'un personnage, elle a pour finalité de susciter la discussion autour d'une thématique choisie et de déconstruire des stéréotypes et des préjugés qui peuvent être répandus parmi les participants.



LE PAS EN AVANT

Durée : 45 mn à 1 heure

Participants : un minimum de 10 (pour permettre une visualisation effective) et

jusqu'à 40

Matériel : autant de cartes Rôle que de participants. Un espace grand et calme

À créer : les cartes de Rôle et une liste de situations ou d'événements



1. LA MISE EN SITUATION

Les participants se voient attribuer une carte Rôle qui présente le profil d'une personne et doivent se glisser dans la

peau de ce personnage le temps du jeu, en s'inventant, chacun pour soi, une histoire, un passé, des envies, des difficultés, des réussites... bref, une vie ! L'animateur a pour rôle, une fois que les joueurs se sont approprié leur profil, de lire une série de situations ou d'événements : à chaque fois que les participants sont en mesure de répondre « oui » pour leur personnage, ils font un pas en avant ; dans le cas contraire, ils restent sur place. Un écart se creusera progressivement, les joueurs étant partis d'une même ligne de départ, en fonction des profils et des représentations qu'ils s'en sont faites.

Le Pas en avant est un outil facile à adapter et idéal pour aborder les questions de représentation et les stéréotypes.

2. LE DÉBRIEFING

Le débriefing pour cette animation est essentiel car il lui permet de prendre tout son sens. Voici quelques pistes de réflexion :

- Qu'est-ce que j'ai ressenti quand les autres avançaient et pas moi ? Et inversement ?
- Comment je me suis senti dans la peau de mon personnage ?

- Certains ont-ils eu le sentiment que leurs droits fondamentaux n'étaient pas respectés ? À quels moments ?

- Concernant ceux qui avançaient souvent, à quel moment ont-ils constaté que les autres n'avançaient pas aussi vite qu'eux ?

On peut passer un moment sur les rôles de chacun : peuvent-ils deviner le rôle joué par les autres ?

→ Chacun lit ensuite sa carte Rôle et présente en quelques mots le personnage tel qu'il l'avait imaginé.

C'est l'occasion d'aborder la question des représentations et de susciter la discussion autour du possible décalage entre réalité et représentation.

→ Le débriefing peut ensuite être élargi à des questions plus générales, afin d'aller au-delà du jeu pour tirer des conclusions et réfléchir ensemble :

- Quels sont les droits en jeu pour cette activité ?
- Les personnages joués nous sont-ils complètement étrangers ?
- Est-ce que j'imaginai que des écarts si grands puissent exister ?
- Qu'est-ce qui m'a le plus interpellé ?
- Quelle est notre position par rapport à la majorité de la population mondiale ?
- Et moi, je me situerais où si je jouais mon propre rôle ? L'animateur peut proposer de rejouer le jeu (plus rapidement), chacun répond personnellement aux événements.
- Qu'est-ce que je peux faire ?



RIEN DE PLUS SIMPLE QUE DE CRÉER UN PAS EN AVANT !

Commencez par choisir un thème, une problématique sur lesquels vous souhaitez animer. Il est bien évidemment indispensable de maîtriser un minimum le sujet choisi : n'oubliez pas les nombreuses ressources disponibles au CCFD-Terre Solidaire et dans les Délégations diocésaines !

Imaginez ensuite une vingtaine de situations ou événements en lien avec la thématique choisie, qui symbolisent l'accès ou non à un droit fondamental, une pratique quotidienne "normale" qui n'est pas répandue au Sud... À partir de ces 20 affirmations, créez autant de cartes Rôle que de participants, avec des profils différents, en gardant à l'esprit l'objectif de matérialiser visuellement les inégalités et les écarts. Pour les personnages, pensez aux différences de pays, sexe, profession, âge, état de santé, lieu d'habitation, niveau d'instruction, origine sociale, etc.



LE PAS EN AVANT VERSION DROITS FONDAMENTAUX

LISTE DES SITUATIONS OU ÉVÉNEMENTS

1. Vous avez un **logement décent** avec l'électricité et l'eau potable.
2. Vous n'avez jamais été inquiété de ne pas **pouvoir manger** à votre faim.
3. Vous êtes allé à l'école et êtes **capable de lire** le journal.
4. Vous **possédez** téléphone, télévision, voiture.
5. Vous pouvez **partir en vacances** une fois par an.
6. Vous n'avez jamais eu de graves **difficultés financières**.
7. Vous estimez que votre **langue**, votre **religion** et votre culture sont **respectées** dans la société dans laquelle vous vivez.
8. Vous bénéficiez d'une **protection sociale et médicale**.
9. Vous n'avez jamais fait l'objet de **discrimination** du fait de votre origine.
10. Vous pouvez **voter** aux élections locales et nationales.
11. Vous pensez pouvoir **étudier** et exercer la **profession** de votre choix.
12. Vous avez une **vie intéressante** et vous êtes **optimiste** concernant votre avenir.
13. Vous pouvez **participer** à un séminaire international à l'étranger.
14. Vous pouvez **célébrer** les fêtes religieuses les plus importantes avec vos **parents**, vos **proches**.
15. Vous pouvez tomber **amoureux** de la personne de votre choix.
16. Vous pouvez utiliser Internet et **bénéficier** de ses **avantages**.
17. Vous n'avez pas peur d'être **harcelé** ou **attaqué** dans les rues ou par les médias.
18. Vous pouvez acheter de **nouveaux** vêtements au moins tous les 3 mois.
19. Vous n'êtes pas inquiet pour **l'avenir de vos enfants**.
20. Vous avez l'impression que vos compétences sont appréciées et **respectées**.

RÔLE Vous êtes un immigré malien en situation irrégulière.	RÔLE Vous êtes le président de la section jeunesse d'un parti politique.	RÔLE Vous êtes une mère célibataire sans emploi.
RÔLE Vous êtes la fille du directeur de l'agence bancaire locale. Vous étudiez les sciences économiques à l'université.	RÔLE Vous êtes une jeune arabe musulmane qui vit chez ses parents très pratiquants.	RÔLE Vous êtes un soldat dans l'armée en train d'effectuer votre service militaire obligatoire.
RÔLE Vous êtes une jeune Rom (tzigane) de 17 ans qui n'a jamais terminé sa scolarité dans le primaire.	RÔLE Vous êtes une prostituée séropositive d'âge moyen.	RÔLE Vous êtes enseignant sans emploi dans un pays dont vous ne maîtrisez pas la langue officielle.
RÔLE Vous êtes un jeune réfugié afghan de 24 ans.	RÔLE Vous êtes ouvrier à la retraite d'une usine de fabrication de chaussures.	RÔLE Vous êtes le fils de 19 ans d'un fermier dans un village de montagne reculé.
RÔLE Vous êtes un jeune garçon vivant dans un quartier défavorisé.	RÔLE Vous êtes le propriétaire d'une société d'import-export prospère.	RÔLE Vous êtes le fils d'un immigré chinois qui gère une affaire prospère de restauration rapide.
RÔLE Vous êtes la fille d'un ambassadeur étasunien dans le pays où vous vivez aujourd'hui.	RÔLE Vous êtes un jeune handicapé qui ne peut se déplacer qu'en fauteuil roulant.	RÔLE Vous êtes une lesbienne de 22 ans.
RÔLE Vous êtes un jeune homme de 27 ans sans abri et accro au crack.	RÔLE Vous êtes un mannequin d'origine africaine.	

COMPRENDRE EN S'AMUSANT

L'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT, C'EST AUSSI LE JEU !



Adopter une manière ludique et interactive de présenter un sujet complexe s'avère souvent plus efficace qu'un simple exposé réalisé

unilatéralement. Quel que soit le type de public et son âge, il est plaisant d'apprendre et de comprendre en se divertissant. Plusieurs moyens existent pour cela, et le CCFD-Terre Solidaire regorge de jeux et d'animations ludiques créés et diffusés au fil des années. Parce qu'il est impossible de tout présenter, cette fiche se limite à un outil simple et facile à concevoir : le quiz.



ANIMER AVEC UN QUIZ

Durée : 30 mn à 1 heure, voir plus (tout dépend du nombre de questions)
Participants : jusqu'à 50 personnes

Matériel : un quiz dont la complexité des questions sera adaptée au profil des participants



CONSEIL : DYNAMISER SON ANIMATION

Le quiz ou questionnaire peut vite devenir ennuyeux s'il est distribué et rempli individuellement. Il existe plusieurs façons de rendre cet exercice plus dynamique et interactif.

FORMER DES ÉQUIPES

Si le nombre de joueurs est suffisant, le fait de former des équipes permet de mettre les participants dans une configuration dynamique. Il peut être demandé aux équipes de choisir un nom.

COMPTER LES POINTS

L'attribution de points donne un aspect "compétition" souvent apprécié des jeunes participants. Selon les objectifs que l'on fixe, différentes manières de compter les points sont envisageables (retrait lorsque la réponse est fautive, comptage simple...).

JEU – QUIZ EN ÉQUIPE

Des équipes sont formées, installées en demi-cercle, face à l'animateur. Devant chaque équipe, une table avec des ardoises et 1 marqueur. Au tableau, l'animateur fait autant de colonnes qu'il y a de groupes, et y indiquera les scores de chaque équipe.

L'animateur pose les questions. L'équipe réfléchit et se concerta afin de noter sa réponse sur l'ardoise. L'animateur interroge alors les équipes qui montrent leur(s) réponse(s) en même temps. S'ensuit un mini-débat avec les participants en leur demandant pourquoi ils avaient une telle représentation du monde sur cette question-là.

Le quiz présente l'avantage de pouvoir exposer des données compliquées à partir d'un support simple et ludique.

ANIMER FAÇON "QUESTIONS POUR UN CHAMPION"

Pour commencer, 4 équipes sont formées et équipées de « buzzer ». L'animateur commence le jeu par une question de rapidité. Le ou la plus rapide a ensuite « la main » et peut choisir sa catégorie. À partir de là, l'animateur lit une question et le plus rapide à répondre juste, a gagné. Si celui qui « buzz » le plus vite répond faux, on demande aux trois autres. Celui qui gagne a 1 point. Le premier qui arrive à 6 a gagné.

PROJETER LE QUIZ

Une autre possibilité est de présenter le quiz sous forme de diaporama. Attention tout de même à ne pas rendre l'exercice inerte. Retrouvez des conseils pour concevoir et animer avec un PowerPoint dans la fiche outil n° 7.



SI LE MONDE ÉTAIT UN VILLAGE...

Aujourd'hui, près de 7 milliards de personnes vivent dans le monde. Si on pouvait réduire la population du monde en un village de 100 personnes, tout en maintenant les proportions de tous les peuples existants sur la terre, comment ce village serait-il composé ?

CONSEIL :

→ Une carte Peters peut être présentée pour introduire l'animation

QUESTIONS

Sur 100 habitants...

1. ... combien vivent en Asie, Afrique, Amérique (Nord et Sud), Europe, Océanie ?
2. ... combien y a-t-il d'hommes, combien de femmes ?
3. ... combien ont moins de 25 ans ?
4. ... combien sont bouddhistes, chrétiens, hindous, musulmans, autres religions, sans religion ?
5. ... combien vivent dans une situation de conflit armé ?
6. ... combien savent lire, écrire, compter ? Combien de femmes ?
7. ... combien ont accès aux soins ?
8. ... combien utilisent 90 % des ressources naturelles et énergétiques ?
9. ... combien possèdent 80 % du village et de ses richesses ?
10. ... combien habitent au sein même du village et combien dans ses environs ?
11. ... combien sont en train de mourir de faim ? Combien sont suralimentés ou obèses ? Combien souffrent de malnutrition ?
12. ... combien ne boivent jamais d'eau potable ?
13. ... combien ont accès à un ordinateur ? Combien sont connectés à Internet ?
14. ... combien sont déjà partis en vacances ?
15. ... combien meurent et combien naissent dans l'année ?

RÉPONSES



Les réponses sont une approximation qui permet de donner un ordre de grandeur au public, pour qu'il visualise les inégalités et les injustices. Les réactions critiques pourront donner lieu à débat **LORS DE LA PHASE DE DÉBRIEFING**. Pensez néanmoins à mettre à jour régulièrement certains chiffres !

1. Asie : 60 habitants (3 milliards 966 millions)
Afrique : 15 habitants (917 millions)
Amérique : 13 habitants (900 millions)
Europe : 11 habitants (733 millions)
Océanie : 1 habitant (33,6 millions)
Total de 6 892 170 412 habitants
Pour info... En Antarctique : 1 500 habitants (0 %)
2. 49 hommes et 51 femmes
3. 43 habitants ont moins de 25 ans (mais ce chiffre monte jusqu'à 60 % dans les pays pauvres)
4. 6 bouddhistes (325 millions au Sri Lanka, Tibet, Asie du Sud-Est) ; 33 chrétiens (2,6 milliards) ; 15 hindous (1 milliard en Inde, Népal, Bangladesh) ; 21 musulmans (1,5 milliard, en Asie, Moyen-Orient, Afrique, et un peu en Europe. Le 1^{er} pays musulman est l'Indonésie) ; 11 autres religions (15 millions de juifs, Europe et Amérique du Nord) ; 14 sans religion (dont 2 athées).
5. 33 vivent dans une situation de conflit armé, dont 23 sont des femmes
Le rapport du Heidelberg Institute for International Conflict Research dresse chaque année l'état des lieux des conflits dans le monde. Pour 2011, il recensait 388 conflits, dont 20 guerres (conflit avec une violence continue et systématique, où des mesures extrêmes sont prises par les belligérants, et où les pertes matérielles et humaines sont extensives et hypothèquent l'avenir) et 38 situations de conflit grave (pour un enjeu donné, des groupes sociaux recourent régulièrement à la violence organisée).
6. 60 savent lire, écrire et compter, dont 40 sont des hommes. *774 millions d'êtres humains sont analphabètes, 72 millions d'enfants ne sont pas scolarisés. 2/3 des analphabètes sont des femmes. « L'égalité des sexes réduit la pauvreté, sauve et améliore des vies ».*
7. 50 ont accès aux soins. *La mortalité infantile (avant 1 an) est de 45 ‰ dans le monde, mais avec des réalités contrastées : 86 ‰ en Afrique Subsaharienne, 56 ‰ en Asie du Sud, 5 ‰ dans les pays riches.*
8. 30 habitants utilisent 90 % des ressources naturelles et énergétiques.
Les ressources énergétiques sont de 3 ordres : non renouvelable (charbon, gaz, fioul et hydrocarbures nucléaires) ; renouvelable thermique (solaire, géothermique, bois et plus généralement la biomasse, produits par les plantes) ; prospectif (énergie des vagues, de la houle, des marées... fusion nucléaire).
9. 20 habitants possèdent 80 % du village et de ses richesses (uniquement des hommes). Seule 1 femme possède sa propre terre.
10. 50 habitants vivent dans le village et 50 sont éparpillés autour. *En 1960, seul 1/3 de la population mondiale vivait dans des villes ; aujourd'hui c'est près de la moitié. 33 % de la population urbaine des pays en développement vivent dans des bidonvilles.*
11. 1 habitant est en train de mourir de faim ; 15 sont suralimentés ou obèses ; 30 souffrent de malnutrition (soit 2 milliards de personnes malnutries et 840 millions sous-alimentées).
6 millions d'enfants meurent chaque année de faim. En Asie du Sud, 46 % des enfants de moins de 5 ans sont malnutris. À l'inverse, 400 millions d'adultes sont obèses. 1,6 milliard de +15 ans sont en surpoids, dont 20 millions d'enfants de -5 ans (principalement dans des pays à faible ou moyen revenu).
12. 42 ne boivent jamais d'eau potable.
13. 20 ont accès à un ordinateur, dont 15 connectés à un réseau Internet.
14. 5 sont déjà partis en vacances.
15. 1 meurt dans l'année et 2 naissent.

Sources : Population Data/Base de données des OMD (2010-2011)

INCITER À L'ACTION

L'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DÉFEND DES VALEURS DE TRANSFORMATION SOCIALE, DE CITOYENNETÉ ET DE VIVRE ENSEMBLE.



Elle cherche à enclencher un processus de changement individuel et collectif, tant au niveau des comportements que des mentalités. Son

principal objectif est donc d'inciter à l'action. Et quoi de plus simple que de mettre cela en pratique au cours de l'animation proposée.

Un outil du type « Mène l'enquête » peut être un moyen efficace de mettre un public jeune et moins jeune en situation de mobilisation. En encourageant les participants à être actifs et à rechercher des informations et des clés de compréhension par eux-mêmes, une partie du processus d'incitation à l'action s'enclenche. Ce type d'action peut être proposé suite aux temps de déclenchement d'une démarche d'éducation au développement. C'est à la fois un moyen de mieux comprendre la thématique et d'être acteur de solidarité internationale. Car, selon la manière dont cette enquête est menée et les moyens dont on dispose, elle peut être l'opportunité de sensibiliser autour de soi.



MÈNE L'ENQUÊTE

Durée : 2 heures environ

Participants : jusqu'à 100

À créer : la trame de l'enquête à mener



1. LA TRAME DE L'ENQUÊTE DOIT ÊTRE PRÉPARÉE EN AMONT

Retrouvez des conseils dans la rubrique « À votre tour de créer ! »

2. LES PARTICIPANTS MÈNENT L'ENQUÊTE INDIVIDUELLEMENT OU EN PETITS GROUPES afin de trouver par eux-mêmes les informations, dans un environnement préalablement défini.

3. LE DÉBRIEFING : Une fois l'enquête menée, tous les participants sont invités à mettre en commun leurs réponses et à discuter :

- de leur ressenti au cours de l'enquête,
- du ressenti et des réactions des personnes interrogées,
- des éléments qui ont attiré leur attention, qui les ont interpellés,
- de la thématique abordée.



À VOTRE TOUR DE CRÉER

Le « Mène l'enquête » vise à rendre les participants acteurs de changement : soit en changeant les choses

par des actions sur leur environnement proche et/ou par la prise de conscience et le changement de comportement et de mentalité. S'informer, se renseigner, enquêter, c'est déjà changer ! C'est une démarche qui met les participants en mouvement, les pousse à aller à la rencontre de passants, d'acteurs concernés par la thématique, à prendre conscience des différents enjeux d'un problème et à se positionner comme acteur de changement sur ce thème. Elle se nourrit d'elle-même : on peut toujours continuer à aller plus loin dans l'enquête et la prise de conscience. Autre avantage : on peut l'utiliser pour de nombreuses thématiques et articuler le ici et le là-bas pour rendre plus concrètes nos problématiques.

Quelques conseils pour élaborer la trame de l'enquête. Sur une thématique choisie, l'enquête doit permettre de :

- Faire un recensement ou un état des lieux des connaissances et des opinions sur ce thème
- Comprendre les mécanismes, identifier les forces en présence et les enjeux des parties prenantes
- Identifier les impacts négatifs potentiels ici et là-bas
- Proposer des pistes pour améliorer la situation et des actions concrètes que l'on pourrait mettre en œuvre pour y parvenir



MÈNE L'ENQUÊTE SUR L'ÉGALITÉ ENTRE HOMMES ET FEMMES

Cette animation se déroule en deux temps :

1. DISTRIBUEZ LA FICHE CI-CONTRE AUX PARTICIPANTS et laissez-leur un délai de quelques jours pour leur permettre de mener l'enquête auprès de leurs proches et de faire des recherches individuellement (ici l'animation a été pensée pour des ados).

2. REPRENEZ L'EXERCICE EN GROUPE ET DISCUTEZ TOUS ENSEMBLE DES RÉPONSES QUE CHACUN A TROUVÉES, afin de faire émerger les tendances et d'esquisser des pistes d'actions concrètes.

Objectif : À partir de l'observation de leur environ-

nement et du questionnement de leurs proches, les jeunes prennent conscience de l'enracinement des inégalités entre hommes et femmes et réfléchissent aux solutions qui permettraient d'aller vers plus d'équité.

DANS LA SPHÈRE PRIVÉE

1. Chez toi, qui fait le plus souvent...

- | | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| ... le repassage ? | <input type="checkbox"/> Un homme | <input type="checkbox"/> Une femme |
| ... la cuisine ? | <input type="checkbox"/> Un homme | <input type="checkbox"/> Une femme |
| ... l'entretien de la voiture ? | <input type="checkbox"/> Un homme | <input type="checkbox"/> Une femme |
| ... les petites réparations ? | <input type="checkbox"/> Un homme | <input type="checkbox"/> Une femme |

2. Connais-tu des hommes qui ont arrêté de travailler pour s'occuper de leurs enfants ?

- | | | |
|--|------------------------------|------------------------------|
| | <input type="checkbox"/> Oui | <input type="checkbox"/> Non |
| Sont-ils nombreux en France ? | <input type="checkbox"/> Oui | <input type="checkbox"/> Non |
| Est-ce que cela te paraîtrait normal ? | <input type="checkbox"/> Oui | <input type="checkbox"/> Non |
- Pourquoi ?
-
-

AU TRAVAIL

3. Quelle est la profession de tes parents ?

.....

.....

4. Discute avec tes camarades du métier de leurs parents. Te semble-t-il qu'il y a des métiers plutôt féminins et d'autres qui semblent plutôt réservés aux hommes ?

- Oui Non

Lesquels ?

.....

.....

5. Parmi tes professeurs, combien sont des hommes et combien sont des femmes ?

Femmes : Hommes :

6. En discutant avec tes frères/sœurs/amis, essaye de savoir quelle(s) matière(s) n'est enseignée que par des femmes...

.....

.....

... et que par des hommes !

.....

.....

EN POLITIQUE

7. Le maire de ta ville est-il un homme ou une femme ? Un homme Une femme

8. Sais-tu en quelle année les femmes ont obtenu le droit de vote en France ?

Recherche un pays dans lequel les femmes n'ont pas le droit de voter :

.....

.....

PISTES DE RÉFLEXION POUR LE DÉBRIEFING

(Données proposées par l'Observatoire des inégalités – www.inegalites.fr)

→ DANS LA SPHÈRE PRIVÉE

En moyenne les femmes consacrent 4 heures par jour aux tâches domestiques, les hommes 2 h 30 (enquête Emploi du temps Insee 2009-2010).

À la maison, les hommes s'adonnent volontiers au bricolage (25 mn quotidiennes contre 4 pour les femmes), au jardinage et aux soins aux animaux (22 mn et 14 pour madame). Mais les femmes passent trois fois plus de temps que les hommes à faire le ménage, la cuisine, les courses ou s'occuper du linge et deux fois plus à s'occuper des enfants ou d'un adulte à charge à la maison. Cette dernière tâche tendant à être essentiellement prise en charge par les femmes, qui travaillent ou non.

En schématisant, les femmes s'occupent, au quotidien, des tâches les moins valorisées et les hommes de ce qui se voit et ce qui dure. L'égalité dans la sphère domestique est beaucoup plus lointaine que dans l'univers professionnel. Les inégalités au sein du foyer ont des répercussions dans bien d'autres domaines pour les femmes, où elles sont freinées, de la vie professionnelle à l'engagement politique ou associatif notamment. C'est l'une des raisons qui explique l'essor du temps partiel féminin, mais aussi leur faible représentation en politique ou dans les instances dirigeantes d'associations. On retrouve ces écarts également dans les loisirs (temps consacré à la télévision, à la lecture, au sport...) : les femmes y consacrent en moyenne 3 h 46 par jour contre 4 h 24 pour les hommes.

→ AU TRAVAIL

La participation des femmes au marché du travail ne cesse d'augmenter. Elle approche désormais la parité : en 2007, 46,9 % des travailleurs sont des travailleuses.

En 2002, elles représentaient 45 % de l'ensemble. Toutefois, les femmes n'occupent pas les mêmes emplois que les hommes, ni dans les mêmes secteurs. Les femmes sont surreprésentées dans les professions incarnant les « vertus féminines » (communication, services à la personne) et de niveau hiérarchique souvent limité : employées, professions intermédiaires de la santé et du travail social, instituteur/trices. Elles sont par contre toujours peu nombreuses dans les professions incarnant les « vertus viriles » (force et technicité) : ouvriers, chauffeurs, policiers, militaires ou dans celles hiérarchiquement élevées : chefs d'entreprise, ingénieurs et cadres techniques d'entreprise.

De même, la présence de femmes varie selon les secteurs d'activité : largement majoritaires, à 74,9 %, dans le secteur de l'éducation-santé-action sociale, des services aux particuliers et dans une moindre

mesure dans les activités financières, immobilières, les services ou l'administration, elles se raréfient dans les industries, l'énergie ou les transports et ne sont plus que 9,1 % dans la construction.

L'évolution de la situation entre 2002 et 2007 nous permet de constater deux mouvements différents : les femmes, de plus en plus diplômées, sont davantage présentes dans les postes de cadres, où leur progression est la plus forte (+ 8 points dans la fonction publique et + 6,6 points dans le privé). Mais par rapport aux secteurs d'activité, on observe plutôt une concentration accrue des femmes dans les secteurs déjà très féminisés et une diminution dans ceux où elles étaient déjà peu présentes.

Seules 17,2 % des entreprises sont dirigées par une femme. Quand à la question du salaire, pour un équivalent temps plein, les femmes gagnent un revenu 20,1 % inférieur à celui des hommes.

→ EN POLITIQUE

En France, seuls 13,8 % des maires sont des femmes. Aux élections législatives de 2012, la proportion de femmes élues atteint 26,6 %. Un très net progrès par rapport à 2007 (18,5 %).

À ce rythme de progression en nombre de sièges obtenus par les femmes (+ 48 par rapport à la dernière législature) la parité serait atteinte à l'Assemblée dans 15 ans...

Les femmes françaises ont obtenu le droit de vote en 1944, date tardive par rapport à ses voisins européens. Aujourd'hui, il ne reste que deux pays où le droit de vote est interdit aux femmes mais aussi aux hommes, parce qu'il n'y a pas d'élections : Brunei et le Vatican. En Arabie Saoudite, le droit de vote a été accordé aux femmes en septembre 2011, et elles ne pourront voter qu'en 2015.

 **Il est intéressant de faire le lien avec le travail de partenaires du CCFD-Terre Solidaire dont les initiatives permettent aux femmes du Sud d'avoir accès à une plus grande autonomie sociale et économique.**

Fiche
outil 6

ANIMER UN JEU AUPRÈS D'UN PUBLIC NON CAPTIF



TOUT L'ENJEU EST D'ATTIRER SON ATTENTION, DE RETENIR SON INTÉRÊT ET DE LUI FAIRE PASSER UN MESSAGE AUQUEL IL NE S'ATTENDAIT PAS.



QU'EST-CE QU'UN PUBLIC NON CAPTIF ?

C'est un public qui n'est pas en condition de recevoir un message spécifique, à l'inverse du public captif qui, lui sait pourquoi des animateurs se présentent à lui et quel type de messages va lui être transmis. Il n'a pas fait la démarche d'être au cœur d'une action d'éducation au développement, mais s'y trouve !

OÙ TROUVE-T-ON UN PUBLIC NON CAPTIF ?

En tant que bénévoles du CCFD-Terre Solidaire, vous êtes régulièrement confrontés à ce public : sur un festival, lors d'actions de rue, lorsque vous tenez un stand sur un événement comme la Semaine de la solidarité internationale ou la Quinzaine du commerce équitable.

QUE FAIRE AVEC UN PUBLIC NON CAPTIF ?

Tout l'enjeu est d'attirer son attention, de retenir son intérêt et de lui faire passer un message auquel il ne s'attendait pas. Dans le cadre d'un stand ou d'une action de rue, il s'agit de faire venir du monde auprès des bénévoles du CCFD-Terre Solidaire présents et de le faire entrer dans une démarche d'éducation au développement.

Et dans la pratique ? Un jeu qui capte l'attention des passants est une bonne option. C'est le cas du jeu des boîtes, que vous avez découvert dans le *Cahier d'Animation* sous le nom de « À la découverte de la vie d'un jean » (disponible sur l'intranet du CCFD-Terre Solidaire). Facilement adaptable selon la thématique et le contexte, il présente l'avantage d'être simple à mettre en place.



LE JEU DES BOÎTES

Durée : 20 mn

Participants : 10

Matériel : des boîtes et les éléments

symbolisant les réponses

A créer : les questions à poser



Le jeu des boîtes se base sur le principe du jeu des chaises musicales.

Parce qu'il s'agit de rapidité et qu'il est ludique, le mécanisme est entraînant et permet d'attirer le public. De plus, du fait de messages très simplifiés, ce jeu est facilement accessible, permet d'interpeller le public et de donner l'envie d'en savoir plus.

Des boîtes sont disposées à quelques mètres des joueurs placés sur des chaises ou sur une ligne de départ.

Dans ces boîtes sont répartis les objets symbolisant les réponses aux questions que l'animateur posera. Le but du jeu est d'inviter les participants à trouver les objets dans les boîtes. La mécanique du jeu est la même à chaque question :

- 1/ L'animateur pose la question
- 2/ Les joueurs se précipitent sur les boîtes pour trouver leur réponse
- 3/ Ils retournent au point de départ une fois qu'ils ont l'objet symbolisant la réponse
- 4/ L'animateur demande aux joueurs dans quelles boîtes se trouvaient les objets

Il y a toujours un élément de moins dans les boîtes que le nombre de joueurs, ce qui signifie qu'à chaque question, 1 joueur est éliminé : celui qui n'a pu ramener d'objet. Chaque joueur ne peut ramener qu'un seul objet.



CRÉEZ UN JEU DES BOÎTES EN QUELQUES ÉTAPES

1/ Déterminer le message principal que vous souhaitez faire passer

2/ Définir les messages secondaires et en tirer les questions

Ces messages spécifiques permettent de créer les questions : celles-ci doivent permettre d'aborder ces messages secondaires.

Conseils :

- Ne pas hésiter à vulgariser au maximum.
- Jouer sur des symboles.
- Les réponses doivent permettre d'interpeller les participants.

3/ Penser au débriefing

Les questions et le jeu ne permettent que d'attirer l'attention et d'amorcer la discussion. Ils ne sont pas là pour faire comprendre quelque chose aux participants, c'est le rôle du débriefing.

**L'AGROBOÎTE**

L'animateur prépare 10 chaises et installe, à environ 5 mètres, 5 boîtes correspondant aux 5 zones géostratégiques suivantes : pays industrialisés, Asie, Amérique latine, Afrique subsaharienne et monde arabo-musulman. À l'intérieur de ces boîtes se trouvent des objets symbolisant les réponses aux questions qui seront posées. Elles peuvent être préparées à l'avance ou au fur et à mesure avec 2 animateurs, selon la répartition présentée dans le tableau ci-dessous.

	QUESTION 1	QUESTION 2	QUESTION 3	QUESTION 4	QUESTION 5	QUESTION 6	QUESTION 7	QUESTION 8
Pays industrialisés	0	0	0	4	4	4	0	0
Asie	6	6	3	0	1	0	1	0
Amérique latine	1	0	4	0	0	1	1	0
Afrique	2	2	0	0	0	1	0	1
Monde arabe	0	0	0	2	0	0	0	0
TOTAUX	9	8	7	6	5	4	2	1



ATTENTION : l'objectif du jeu est de comprendre les enjeux que pose l'accaparement de terres. Les joueurs éliminés sont invités à rester pour suivre la fin du jeu et participer au débriefing.

RAPPEL

La mécanique du jeu est la même à chaque question, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur :

1. L'animateur pose la question.
2. Les joueurs se précipitent sur les boîtes pour trouver leur réponse.
3. Ils retournent au point de départ une fois qu'ils ont l'objet symbolisant la réponse.
4. L'animateur demande aux joueurs dans quelles zones (boîtes) se trouvaient les objets.



Pour introduire le jeu, l'animateur peut préciser qu'il s'agit d'un jeu sur l'agriculture mondiale.

LES QUESTIONS SONT LES SUIVANTES :**1. OÙ SE TROUVE MAJORITAIREMENT LA POPULATION ACTIVE AGRICOLE MONDIALE ?**

- Afrique subsaharienne : 2 objets (15 %)
- Sur 100 agriculteurs dans le monde, 15 se trouvent en Afrique subsaharienne
- Asie : 6 objets (76 %)
- Amérique latine : 1 objet (4 %)
- Monde arabo-musulman : 0 (3 %)
- Pays industrialisés : 0 (2 %)

2. OÙ SE TROUVENT LES PERSONNES SOUFFRANT DE SOUS-ALIMENTATION ?

- Afrique subsaharienne : 2 (22 %)
- Asie : 6 (72 %)
- Sur 100 personnes souffrant de malnutrition dans le monde, 72 se trouvent en Asie
- Amérique latine : 0 (5 %)
- Monde arabo-musulman : 0 (1 %)
- Pays industrialisés : 0

MESSAGE :

Le fait que $\frac{3}{4}$ des humains sous-alimentés sont des agriculteurs ou paysans (producteurs d'aliments) est paradoxal...

3. COMMENT EST RÉPARTIE LA PRODUCTION MONDIALE DE CANNE À SUCRE ?

- Afrique subsaharienne : 0 (1 %)
- Asie : 3 (43 %)
- Amérique latine : 4 (50 %)
- Monde arabo-musulman : 0 (1 %)
- Pays industrialisés : 0 (5 %)

4. QUI IMPORTE LE PLUS DE CANNE À SUCRE ?

- Afrique subsaharienne : 0
- Asie : 0
- Amérique latine : 0
- Monde arabo-musulman : 2
- Pays industrialisés : 4

MESSAGE :

La production dans les pays du Sud de canne à sucre utilisée comme agrocarburant est l'une des causes de l'appauvrissement des masses paysannes. (Première raison à l'accaparement de terres : la production d'agrocarburants) .

5. DANS QUELLE ZONE ACHÈTE-T-ON LE PLUS DE ROSES ?

- Afrique subsaharienne : 0
- Asie : 1
- Amérique latine : 0
- Monde arabo-musulman : 0
- Pays industrialisés : 4

6. DE QUELLE ZONE PROVIENNENT CES ROSES ?

- Afrique subsaharienne : 1
- Asie : 0
- Amérique latine : 1
- Monde arabo-musulman : 0
- Pays industrialisés : 2

MESSAGE :

Une consommation « de luxe » dans les pays occidentaux oblige des paysans de pays pauvres à se spécialiser dans la culture de produits dont ils n'ont aucunement besoin. (Seconde raison à l'accaparement de terres : la spéculation et l'investissement dans des cultures à fort rendement sur les marchés agricoles) .

7. D'OÙ PROVIENNENT LES DENRÉES ALIMENTAIRES CONSOMMÉES EN ARABIE SAOUDITE ?

- Afrique subsaharienne : 0
- Asie : 1
- Amérique latine : 1
- Monde arabo-musulman : 0
- Pays industrialisés : 0

MESSAGE :

Certains pays, comme ceux du Golfe ou la Chine du futur, sont totalement dépendants de l'extérieur pour assurer la survie de sa population. (Troisième raison à l'accaparement de terres : moyen, pour certains États, d'assurer la sécurité alimentaire et énergétique de sa population) .

80 % des aliments consommés par les Saoudiens sont importés. Les 5 produits alimentaires principaux comptent pour 40 % des importations : orge, agneau, riz, poulet et blé. De plus en plus, les pays du Golfe acquièrent des terres dans des pays du « Sud », principalement en Afrique subsaharienne, pour produire les denrées nécessaires à l'alimentation de leur population. La Chine, depuis la crise alimentaire de 2008 et la flambée des prix agricoles, tend à suivre ce mouvement.

8. AVEZ-VOUS DÉJÀ ENTENDU PARLER DU PHÉNOMÈNE D'ACCAPAREMENT DES TERRES ? QUELLE EST LA ZONE LA PLUS TOUCHÉE PAR CE PHÉNOMÈNE ?

- Afrique subsaharienne : 1
- Asie : 0
- Amérique latine : 0
- Monde arabo-musulman : 0
- Pays industrialisés : 0

LE DÉBRIEFING

C'est l'occasion d'aborder l'accaparement de terres, en demandant aux participants s'ils connaissent le point commun aux différentes situations et ce qu'ils savent sur l'accaparement.

Faire le point sur :

- les principaux acteurs concernés par le phénomène (multinationales, fonds de pension, États du Nord et du Sud, paysans),
- les principales raisons qui poussent à l'achat massif de terres (sécurité alimentaire et énergétique, production d'agrocarburants, spéculation sur les marchés agricoles) et à la vente de ces terres (perspectives – non vérifiées dans la pratique – d'emploi, de croissance, de modernisation de l'agriculture),
- les conséquences et enjeux que pose ce problème.

PRÉSENTER L'ACTION D'UN PARTENAIRE

LE CCFD-TERRE SOLIDAIRE SOUTIEN DES PARTENAIRES DU SUD ET DE L'EST.



C'est à partir de leurs expériences et des situations difficiles auxquelles ils sont confrontés au quotidien que se construit la stratégie d'éducation

au développement. Régulièrement, les Délégations diocésaines accueillent des partenaires pour parler de leur histoire et de leur engagement. Ces événements sont une opportunité pour présenter le contexte du pays du partenaire, et d'offrir aux participants un véritable témoignage, souvent plus efficaces que de longues explications. Mais parler de l'action d'un partenaire du CCFD-Terre Solidaire ne nécessite pas obligatoirement la présence de ce partenaire. Cela peut être fait en toute occasion et doit permettre d'illustrer les messages transmis par les projets d'éducation au développement : « notre éducation au développement veut s'appuyer autant que possible sur l'expérience de nos partenaires. Le CCFD-Terre Solidaire veut faire réfléchir sur le développement en mettant en avant leurs actions. » (Rapport d'orientation).

Parler de l'action d'un partenaire c'est présenter (liste non exhaustive) :

- 1/ Le contexte du pays de ce partenaire : historique, géographique, économique, politique
- 2/ La structure à laquelle il appartient
- 3/ Les actions qu'il mène
- 4/ Les relations qu'il entretient avec les autorités locales
- 5/ La nature du soutien du CCFD-Terre Solidaire à ce partenaire

L'une des manières les plus répandues pour exposer ces informations est l'utilisation d'un diaporama ou présentation PowerPoint. Si cela est une bonne alternative à un discours sans illustration, on peut vite tomber dans un piège : celui d'anéantir tout dynamisme et toute interactivité à la présentation ! Quelques conseils pour éviter un tel écueil...



LES 10 COMMANDEMENTS D'UNE PRÉSENTATION AVEC UN DIAPORAMA



RAPPEL : un diaporama est un outil qui permet au public de suivre votre cheminement. Il est un support à votre présentation orale et doit être un moyen de susciter l'intérêt et la discussion. Mais en aucun cas, ce support ne doit apparaître aux participants comme plus important que ce que vous dites.

1. À L'ESSENTIEL TU IRAS

Faites simple. Seules les idées essentielles doivent être présentées sur les diapositives, pour ne pas assaillir le public de messages qu'il ne pourra ni hiérarchiser, ni retenir. Lorsque la diapo apparaît à l'écran, on doit tout de suite identifier le message clé. Moins il y a d'éléments, plus ce qui est écrit aura un impact sur le public (en termes de réaction et de mémorisation).

2. LES MOTS-CLÉS TU SOULIGNERAS

Conseil fondamental : ne jamais écrire de phrases complètes. En ne présentant que des mots clés et des phrases courtes, le public se focalisera sur ce que vous dites et non sur le diaporama.

3. LISIBLE ET COMPREHENSIBLE, TU SERAS

Qui ne s'est jamais trouvé face à un diaporama tellement chargé qu'il en était illisible ? Pour éviter cela, une petite règle toute simple : une diapo = une idée ! Ne surchargez pas les diapos de texte, d'images, de couleurs. Simplicité et sobriété sont ici les maîtres mots !

4. UNE POLICE SOBRE TU ADOPTERAS

Pour en finir avec ça : **Plus jamais !** Sur vos diaporamas, écrivez GROS, oubliez les polices "exotiques", les couleurs criardes ! Préférez les polices standards, les couleurs neutres se détachant du fond, l'utilisation du gras pour les mots clés... Bref, faites dans le sobre !

5. LA FORME TU SOIGNERAS

Privilégiez les couleurs pastel pour le fond et soignez l'harmonie des diapos et des couleurs. Le résultat final doit attirer l'attention et être agréable à regarder...

6. TES PROPOS TU CLARIFIERAS

Une image vaut mille mots... Les schémas ou graphiques permettent de présenter clairement et simplement des éléments ou corrélations complexes. Attention toutefois à leur utilité : demandez-vous systématiquement s'ils clarifient vos propos et s'ils apportent quelque chose de nouveau.

Quant aux images et photos, à utiliser pour illustrer, mais sans en abuser et surtout en faisant attention à la qualité !

7. LA PRÉSENTATION ORALE TU PRÉPARERAS

N'arrivez pas les mains dans les poches ! Préparez l'organisation matérielle (lieu, espace, matériel ...) et la présentation orale. Sans tomber dans le par cœur, maîtrisez un minimum le sujet et anticipez les questions. Mais pas de panique, il est normal de ne pas avoir réponse à tout !

8. LE PUBLIC TU CAPTIVERAS

Pas besoin d'être un grand orateur ! Il suffit simplement de varier le ton que vous adoptez et d'éviter de lire pour rendre votre présentation plus vivante. Utilisez des mots simples et explicitez votre pensée. Les diapos sont composées de mots-clés pour que le public vous suive : à l'animateur de les expliquer et de leur donner du sens. Inutile de s'acharner à relire ce qui y est écrit !

9. L'INTÉRACTIVITÉ TU FAVORISERAS

L'intérêt pour un sujet est contagieux ! Si vous faites participer le public, il sera plus enclin à recevoir le message. Pour casser le traditionnel schéma « animateur qui présente/public qui écoute », rendez votre exposé interactif en posant des questions, en faisant participer et débattre.

10. DE CE DOSSIER TU TE SERVIRAS

N'hésitez pas à réinvestir les outils et animations de ce dossier pour égayer votre présentation et la rendre dynamique...