



COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

Apprentissage de la solidarité internationale : Fiche n°1

Les villageois

Objectifs :

- Faire découvrir à des jeunes de 9 à 13 ans différents enjeux liés au développement d'un village d'un pays du Sud, et leur faire rencontrer des étudiants engagés dans des associations de solidarité internationale.
- Sensibiliser les élèves au monde et à la culture. Les élèves découvrent la manière dont certaines associations appréhendent diverses problématiques sociales et internationales, tout en percevant l'attrait d'une autre culture dont certains de leurs camarades sont issus. Cette démarche d'ouverture permet aux élèves de porter un regard plus conscient et éclairé sur leur environnement proche et plus lointain.

Mots-clés : solidarité – géographie – économie – mise en situation – jeu de rôle

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : CE2, CM1, CM2, 6^e, 5^e

Durée : 2h30

Nombre de séances : environ 3

Référence :

- « Les Villageois » est un jeu de rôle inter-associatif animé par des étudiants bénévoles, formés et encadrés par l'association *Starting-Block*. Proposé depuis 2001 dans les collèges d'Ile de France, il est réalisé également dans des versions légèrement différentes dans d'autres villes universitaires telles que Lille, Lyon, Marseille et Nantes. N'hésitez pas à contacter l'association pour plus d'informations : www.sensibiliser-ensemble.org
- L'association Starting-Block a été créée en 1998 par un groupe composé d'étudiants et de deux Conseillères Principales d'Education stagiaires. Elle développe le Programme SENS (Sensibiliser Ensemble) par des actions de sensibilisation menées en collaboration avec un réseau d'associations de jeunes. Les thématiques abordées dans le cadre de ce programme sont l'éducation au développement et à la solidarité internationale (EAD-SI) et l'éducation à la citoyenneté, aux solidarités locales, la prévention des risques et la lutte contre les discriminations. Les méthodes de sensibilisation utilisées sont basées sur les principes de la pédagogie active. De même, le Programme Handivalides est un programme de socialisation des jeunes valides et handicapés, à travers la conduite d'activités communes.



COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

1) Partir des représentations

Une séance introductive est menée par l'enseignant auprès de sa classe pour aborder les thèmes du Sénégal et de la solidarité internationale. Au début de cette séance, l'enseignant invite les jeunes à définir en trois mots comment ils symbolisent le Sénégal afin de cerner au mieux leurs représentations.

Afin d'annoncer l'animation qui aura lieu quelques semaines ensuite, l'enseignant lit la « Lettre du griot » aux enfants :

Salam aleikoum !

Je suis Ouldaraman, griot, fils de griot et petit-fils de griot ! Savez-vous ce qu'est un griot ?

Un griot est un conteur public, qui se déplace de village en village. Il ne possède pas grand-chose : il a ses instruments de musique, son savoir et son âme.

Dans toute la région comprise entre le fleuve Sénégal et le fleuve Gambie, je connais l'histoire de chaque village, de chaque famille, de chacun d'entre vous.

Je serai parmi vous dans ...jours pour fêter le premier anniversaire de l'association du village.

L'an dernier, à la même date, vous, villageois, avez en effet décidé de créer une association. Vous vouliez vous unir et travailler ensemble pour le développement du village. Toute l'année vous avez récolté de l'argent et vous en avez donné.

Nous nous réunirons donc sous l'arbre à palabres et ensemble, groupement de femmes, agriculteurs, éleveurs, notables et commerçants, vous déciderez de la façon dont vous utiliserez l'argent pour le bien de la communauté.

Je compte sur votre accueil !

Ouldaraman

2) Jeu de rôle animé par les associations de la plate-forme Starting-Block

a. Mise en situation :

Il s'agit ici d'une mise en situation concrète : les enfants sont habillés en villageois sénégalais et possèdent un prénom sénégalais. Le jeu nécessite la constitution de 4 à 5 équipes. Chaque groupe d'enfants incarne une composante sociologique du village :

- Les notables (chef du village, imam, sage...)
- Le groupement des femmes
- La famille Sow : famille peule qui, comme tous ses ancêtres, pratique l'élevage
- La famille Diouf : famille sérère qui pratique l'agriculture



COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

- La famille Seck : famille banabana qui pratique le commerce

En outre, la salle et les ateliers sont décorés. Une fois les personnages définis, les enfants sont accueillis sous l'arbre à palabres par le personnage du Griot, qui permet l'immersion totale des enfants dans le jeu. Le griot entame un conte qui fait entrer les enfants dans l'imaginaire du jeu: la fête qu'organisent les villageois pour le premier anniversaire de l'association du village. Le griot les invite alors à réfléchir ensemble sur la manière d'améliorer la vie quotidienne du village. Chaque groupe visitera trois lieux/ateliers différents du village parmi la source, la ferme, la case santé, le marché et l'école.

b. Les thématiques abordées :

La santé (*Jeu animé en Ile-de-France par les associations Sankana et Solem, composées d'étudiants en médecine*)

L'atelier informe les enfants sur trois problèmes sanitaires importants au Sénégal (paludisme, diarrhée, malnutrition), en abordant la question de la prévention et de l'hygiène. Ce jeu est animé de façon interactive. Photos et plateau de jeu à l'appui, les animateurs font découvrir chaque maladie avec ses symptômes, la solution curative et les méthodes préventives pour éviter de tomber malade.

L'élevage (*Jeu animé en Ile-de-France par l'association Adduna, composée d'étudiants agronomes et vétérinaires*)

Les animateurs de cet atelier incarnent des agriculteurs du village. A l'aide de divers supports (photos, empreintes, ombres chinoises et plantes séchées), ils expliquent l'élevage, ses difficultés et les enjeux liés à l'agriculture au Sénégal.

L'éducation (*Jeu animé en Ile-de-France par l'association Cap'solidarités, composée d'étudiants en Master « Gestion de l'humanitaire »*)

Les animateurs, dans le rôle des instituteurs du village, abordent la question de l'éducation notamment en montrant les inégalités existantes dans l'accès à l'éducation. Sur un plateau de jeu représentant le parcours scolaire, les joueurs avancent du CP à la troisième et vivent, tout au long du trajet, des événements plus au moins néfastes sur leur scolarité en fonction de trois critères principaux : leur sexe, leur lieu d'habitation et le niveau d'alphabétisation de leurs parents.

L'accès à l'eau (*Jeu animé en Ile-de-France par l'association ISF, composée d'élèves ingénieurs*)

Les animateurs incarnent les sourciers. Grâce à une représentation du village et des infrastructures permettant l'accès à l'eau, les participants évaluent leurs besoins en eau en termes de quantité, coût et qualité.

Le commerce équitable (*Jeu animé en Ile-de-France par l'association Equiterre, composée de jeunes mobilisés pour le commerce équitable*)

Les enfants deviennent des petits producteurs avec leurs récoltes, leurs budgets et vivent



COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

des négociations difficiles avec les animateurs qui incarnent des commerçants sénégalais. Les animateurs présentent alors la solution du commerce équitable en exposant les différences entre les filières de commerce traditionnel et les filières de commerce équitable, puis les conséquences sur la décomposition du prix d'un produit avec l'exemple d'un paquet de café.

c. La conclusion du jeu :

De retour sous l'arbre à palabres, chaque groupe, en connaissance des différentes problématiques du village, propose un projet. Tous discutent et s'accordent sur un projet commun qu'ils souhaitent mener pour le bien-être de l'ensemble des villageois.

3) L'évaluation auprès des élèves

a. Les représentations :

A la fin de l'animation, les enfants sont à nouveau invités à écrire sur un papier 3 mots qu'ils associent au Sénégal maintenant qu'ils ont vécu l'animation. Cet exercice très simple permet d'évaluer l'évolution de leurs représentations.

b. Le jeu de l'oie « Le Tour de l'Afrique » :

Quelques semaines après le jeu des Villageois, les animateurs reviennent dans la classe pour mener un jeu d'évaluation: le « Tour d'Afrique ». Il s'agit d'un jeu de l'oie avec des questions-réponses concernant l'animation qui permet de faire une évaluation des notions retenues et comprises par les enfants, tout en reprenant les notions moins bien assimilées.

4) Témoignages de deux enseignantes ayant reçu l'animation « Les Villageois » dans leur classe :

- *« La semaine précédent l'animation, le professeur de français demande aux élèves d'écrire les 3 mots que leur évoque l'Afrique, puis il leur lit la lettre du griot qui annonce sa venue. Le minimum d'information est donné afin de créer la surprise et de laisser un peu planer le suspense. Nous sommes assez confiants même si quelques inquiétudes demeurent quant à la réaction des enfants: seront-ils à l'écoute ? Comment vont-ils réagir à la mise en scène ?*

Au moment de l'animation, tous les élèves acceptent de revêtir le costume qui leur est préparé et regagnent, sans sourciller, les groupes que nous avons préparés. Ils rentrent assez vite dans l'ambiance et sont attentifs à ce qui se passe. Nous avons le sentiment qu'ils accrochent et se sentent investis dans ce qu'on leur propose. Ils semblent contents en fin d'après-midi. Ils ont réussi à s'intéresser, à écouter, à travailler ensemble, à émettre des hypothèses et prendre une décision! La semaine suivante, le jeu d'évaluation montre qu'ils ont retenu un bon nombre d'information. »

Chloé Perrette, professeure d'histoire-géographie et éducation civique en classe de 5^{ème} SEGPA, collège Evariste Galois, Sevran (93).



COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

- *« S'il est vrai que l'enseignant peut-être un peu frustré tant la prise en charge des élèves est complète et vivante, son travail en amont et en aval est garant de la bonne qualité de l'investissement des élèves et surtout de ce qu'ils en tireront. Le programme en Géographie et en Education Civique permet de justifier cette animation à plusieurs niveaux de lecture : la répartition de la population et le lien qu'on peut faire avec les contraintes climatiques, l'inégale répartition des richesses, l'élève et la citoyenneté : agir au sein d'une association, responsabilité vis-à-vis du cadre de vie et de l'environnement et le droit à l'éducation.
L'intervention de Starting-block permet aux élèves de réaliser que les connaissances acquises à l'école peuvent motiver à l'extérieur de l'institution des engagements individuels qui sont relayés et réalisables au sein d'un groupe solidaire. C'est peut-être là l'aspect le plus important de ce partenariat. »*

Géraldine Nari, professeure d'histoire-géographie et éducation civique en classe de 6^{ème}, collège Chérioux, Vitry Sur Seine (94).