

Pour les 12- 16 ans

Le pas en avant - Education*



Durée de l'animation : 1 heure



Nombre d'encadrant-e-s : 1 encadrant



Nombre de participant-e-s : 10 à 20 personnes



Préparation :



Imprimer autant de cartes profil que de participants. Possibilité de mettre deux fois le même personnage pour comparer les interprétations de chacun.

Imprimer les cartes à partir du lien : www.xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



Thèmes abordés, messages transmis :

Cette animation permet de se mettre dans la peau d'un enfant ou d'un jeune en âge d'être scolarisé et de comprendre, à travers le jeu de rôle, les difficultés d'accès à l'éducation dans le monde.



Objectifs de l'animation :

Permettre aux participants de prendre conscience des inégalités d'accès aux droits fondamentaux et en particulier à l'éducation ; travailler sur les représentations et déconstruire les stéréotypes.



Déroulé de l'animation :

- Chaque participant reçoit une carte qui présente le profil d'une personne. Il le garde pour lui et prend 5 minutes pour se mettre dans la peau de cette personne. Tous les participants se mettent sur une ligne (on peut matérialiser cette ligne au sol avec de la craie, de la ficelle...) et écoutent les affirmations proposées par l'animateur.
- A chaque fois qu'un participant peut répondre « oui » à l'affirmation, il avance d'un pas. Sinon, il ne bouge pas.
- L'animateur lit les affirmations et laisse un temps de réflexion pour que les participants puissent éventuellement avancer.
- Lorsque toutes les affirmations ont été lues, demander aux participants de noter leur position finale, d'observer autour d'eux puis se regrouper pour échanger sur cette expérience vécue. Donner deux minutes aux participants pour sortir de la peau de leur personnage.



Conclusion de l'animation, échanges et évaluation à chaud :

Demander aux participants ce qu'ils ont ressenti quand les autres avançaient et pas eux, et inversement ; s'ils ont eu l'impression être victimes d'inégalités par rapport aux autres, etc. Avec les plus jeunes : leur proposer de révéler leur personnage et comment ils l'avaient imaginé. Avec des plus grands, pousser un peu plus la phase de réflexion après jeu : en 3 étapes : le ROC : 1- mon Ressenti 2- l'Obstacle, le problème à surmonter 3- la Construction d'une solution, d'une alternative.



Aller plus loin

Vous pouvez aller plus loin en choisissant d'étudier quelques cartes profils plus en détail, ou en débattant d'une sous-thématique du jeu : éducation des filles, coût et accessibilité de l'éducation, éducation dans une situation de crise ou de conflit...

Vous pouvez faire des recherches et construire de nouvelles cartes personnages : à nous envoyer !

eas@solidarite-laique.org



AFFIRMATIONS :

- **Vous ne vous sentez pas en danger dans votre pays, dans la rue et à l'école.**
- **Le coût de la scolarité (frais d'inscription, fournitures, transports, etc.) n'est pas un obstacle à l'éducation des enfants dans votre pays.**
- **L'enseignement se fait dans votre langue maternelle (la première que vous ayez apprise)**
- **Vos conditions de scolarisation sont bonnes (confort et équipement de l'école, nombre d'élèves par classe, formation et rémunération des enseignants, etc.).**
- **Vous n'avez pas à vous soucier de votre alimentation.**
- **Vous vivez dans un logement avec un confort minimum (eau courante et électricité).**
- **Vous pouvez facilement vous soigner quand vous êtes malade.**
- **Vous ne travaillez pas en dehors de l'école pour contribuer aux revenus de votre famille ou aider vos parents dans les tâches domestiques.**
- **Vous ne souffrez pas d'un handicap ou d'une discrimination qui vous empêche d'aller à l'école ou qui freine votre scolarité.**
- **Vous avez facilement accès à des livres (chez vous ou à l'école).**
- **Vous avez accès à un ordinateur (chez vous ou à l'école).**
- **Vous possédez le matériel scolaire nécessaire pour travailler (sac, manuels, cahiers et stylos).**
- **Au besoin, il y a quelqu'un de votre entourage qui peut vous aider à faire vos devoirs.**
- **Vous ne mettez pas trop de temps pour aller à l'école et en revenir.**