

# PRENDRE EN MAIN "RICHE\$ ?" EN MILIEU SCOLAIRE

Pour faciliter la prise en main du jeu "Riche\$ ?" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet outil pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



## PUBLIC

À partir de la 4ème, de 6 à 35 participant.e.s.



## DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Comprendre qu'il existe différentes formes de pauvreté (sociale, financière, éducative...) et qu'elles sont présentes dans tous les pays à différentes échelles.
- Comprendre que la pauvreté s'inscrit dans un système géopolitique complexe et qu'elle ne relève pas de l'individu qui la subit.
- Comprendre que sortir de la pauvreté est un réel combat étant donné qu'une forme de pauvreté peut en engendrer d'autres.





## LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

### Histoire - Géographie (collège & lycée) :

- Étude du développement durable, de la mondialisation et de ses acteurs.
- Étude du système économique global, de ses acteurs et conséquences.

### Sciences Économiques & Sociales (lycée) :

- Étude des inégalités sociales et économiques.
- Étude des limites écologiques et sociales du système économique global.



## LA POSTURE D'ANIMATION

"Riche\$ ?" est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale** (ECSI). Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun-e est invité-e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un-e animateur-riche d'association d'ECSI ou un-e enseignant-e) n'est pas extérieur-e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant-e-s.

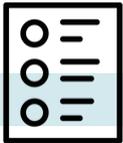
Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leur réflexion par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



## POINTS DE VIGILANCE

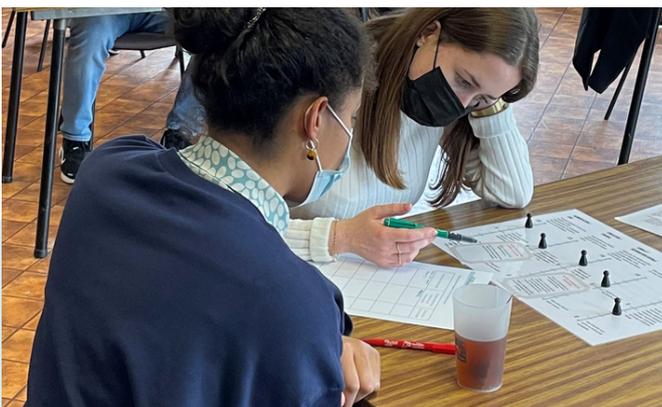
- **Besoin d'un espace assez conséquent** pour disposer tous les éléments nécessaires au jeu et placer les différentes équipes.
- **Insister sur la nécessité de réfléchir aux potentielles conséquences des choix** réalisés et faciliter le débat au sein des équipes.
- **Importance du débrief** pour ne pas rester sur un ressenti négatif voir fataliste.



## ÉLÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant-e-s et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat** : Par équipe, où en êtes-vous dans vos différentes jauges ?
- **Ressentis** :
  - Comment vous êtes-vous senti-e-s en un mot pendant le jeu ?
  - Était-ce facile de faire des choix ? Pourquoi ?
  - Avez-vous été surpris-e par les conséquences de vos choix ?
  - Avez-vous le sentiment que votre personnage a un pouvoir d'action élevé pour améliorer sa situation ? Pourquoi ?
- **Retour d'observation** : Comment avez-vous pris vos décisions dans chaque équipe ? Quelles décisions ont eu le plus d'impact ?
- **Réalité** :
  - Quelles sont les différentes formes de pauvreté évoquées ? Existantes ?
  - Quelles en sont les causes ?
  - Est-ce facile de sortir de la pauvreté ? Pourquoi ?
  - Comment expliquer les différences de situation entre les personnages ?
  - D'où peuvent venir les inégalités dans le monde ?



# POUR ALLER PLUS LOIN



- **Quelques chiffres sur la scolarisation dans le monde :**

- “(...)près de la moitié des États affiliés à l’UNESCO, 110 sur 239, ne sont pas en mesure de fournir un décompte du nombre de jeunes scolarisés.”
- “Le taux de non-scolarisation est inversement proportionnel à la richesse des États, avec un écart moyen de 1 à 7. Entre le Liberia, qui scolarise le moins parmi les pays publiant leurs données, et l’Irlande, l’écart est de 1 à 2100.”
- “Les écarts sont contrastés à l’intérieur des continents, particulièrement en Afrique. Dans quelques États (Algérie, Tunisie, Égypte, Afrique du Sud) la scolarisation s’effectue dans une proportion aussi élevée que dans les pays les plus développés. (...) Mais au Soudan, la proportion d’enfants non scolarisés était proche de la moitié en 2016.”
- *Source : UNESCO, 2016*

- **Revenus - quels sont les pays les plus inégalitaires au monde ? :**

- “Les pays où les inégalités de revenus avant impôts sont les moins grandes sont situés en Europe occidentale, selon ce coefficient de Gini. Il est par exemple de 0,44 en France. D’autres pays font mieux, comme la Suède (0,39). Nos voisins britanniques et allemands sont à un niveau légèrement supérieur (respectivement 0,47 et 0,49). Tous les pays riches n’ont pas choisi la voie d’une prospérité partagée. Les États-Unis disposent du revenu par habitant le plus élevé au monde parmi les pays les plus peuplés, mais le coefficient de Gini (0,58) les situe au même niveau que l’Iran ou les Philippines par exemple.”
- *Source : Observatoire des inégalités, 2022*

- **Rapport sur les inégalités mondiales en 2022 :**

- “De 1820 à 1980, les inégalités entre pays n’ont cessé d’augmenter par rapport aux inégalités internes (de 10 % à 55 % des inégalités globales). La tendance s’est alors inversée : en 2020, les inégalités sont plus fortes à l’intérieur des pays qu’entre pays.”
- “Au Brésil, les 50% les plus pauvres gagnent en moyenne 29 fois moins de revenus que les 10% les plus aisés. Cette même valeur est de 7 en France.”
- *Source : Géoconfluences*

- **Accès à la santé dans le monde :**

- “Actuellement, 800 millions de personnes consacrent au moins 10% du budget du ménage aux dépenses occasionnées par les soins, pour elles-mêmes, un enfant malade ou un autre membre de la famille. Le niveau de ces dépenses suffit à plonger 100 millions d’entre elles dans une situation d’extrême pauvreté où elles n’ont tout au plus que 1,90 dollar (US\$) par jour pour survivre.”
- *Source : “La moitié de la population de la planète n’a pas accès aux services de santé essentiels” - Organisation mondiale de la santé*

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'outil "Riche\$ ?" pour les acteurs éducatifs en milieu scolaire.



## COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers  
 Tel : (+33) 05 49 41 49 11  
 contact@kurioz.org - www.kurioz.org  
 www.comprendrepouragir.org

## PARTENAIRES DU PROJET



## PARTENAIRES FINANCIERS



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques  
 Graphisme : KuriOz

Crédits images : Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi\_icon from the Noun Project