

PRENDRE EN MAIN "À LA RECHERCHE DU DROIT PERDU" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "À la recherche du droit perdu" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.



PUBLIC

Lycéen·nes. De 12 à 24 participant·es.



DURÉE DE L'ANIMATION

1 heure environ



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Analyser les causes et conséquences des inégalités d'accès aux droits humains.
- Penser la matérialisation concrète des solutions face à ces inégalités.
- Identifier les mécanismes pour obtenir des droits pour toutes et tous.





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie (Lycée) :

- Étude de l'évolution des sociétés, de la formation du monde moderne

Enseignement moral et civique (collège et lycée) :

- Études des valeurs qui fondent la République et la démocratie et des droits et devoirs des citoyen·nes,
- Notions de justice, égalité et équité.

Sciences économiques et sociales (lycée) :

- Étude de la vie politique,
- Étude des inégalités sociales et économiques



LA POSTURE D'ANIMATION

“À la recherche du droit perdu” 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·rice 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·es.

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

- Demande un **long temps de création** du jeu pour la première animation, afin de tout imprimer, découper et plastifier.
- Attention dans les annexes, à chaque droit sont rattachées les cartes des **deux versions du jeu** : France (1) et International (2). Il n'est pas indispensable de tout imprimer d'un coup.
- L'enseignant-e doit **avoir pris connaissance des énigmes avant** le début de l'activité.
- **Bien énoncer les consignes** et s'assurer de leur compréhension avant de lancer la phase de jeu.
- Si les élèves sont nombreux-ses par équipe, veillez à ce qu'ils et elles **respectent bien le handicap de leur équipe** et se concertent pour les choix.
- Certaines énigmes peuvent donner du fil à retordre aux élèves. L'enseignant-e peut éviter cet écueil en circulant parmi les élèves pour leur **donner des indices si nécessaire**.
- L'enseignant-e peut **jouer sur des avantages et pénalités** pour essayer de faire accélérer une équipe en retard ou freiner une équipe qui avance trop vite

DES ENSEIGNANT-E-S PARLENT DE L'OUTIL

“

J'ai testé le jeu avec mes 2 classes : 2nde et 1ere bac pro Animation.

*Au niveau des cartes, effectivement **la préparation prend du temps** et je n'avais pas vu tout de suite qu'il y avait des annexes pour deux versions distinctes.*

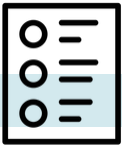
*Sinon, **ça fonctionne bien**, les énigmes sont **intéressantes** et les indices **variés**. Pour le droit à la justice, les indices ont été difficiles à trouver pour mes élèves, il a fallu que je les aide pas mal.*

*Le débrief en fin est évidemment nécessaire pour donner du sens, mais en lycée pro, il faut être rapide, car on les perd vite. Le débrief a **permis de pointer des petites choses du doigt** (très peu connaissaient l'affaire Dreyfus, ou la balance comme symbole de la justice).*

*Bref, **j'ai vraiment trouvé l'outil très pertinent**.*

Christelle, enseignante en lycée professionnel.

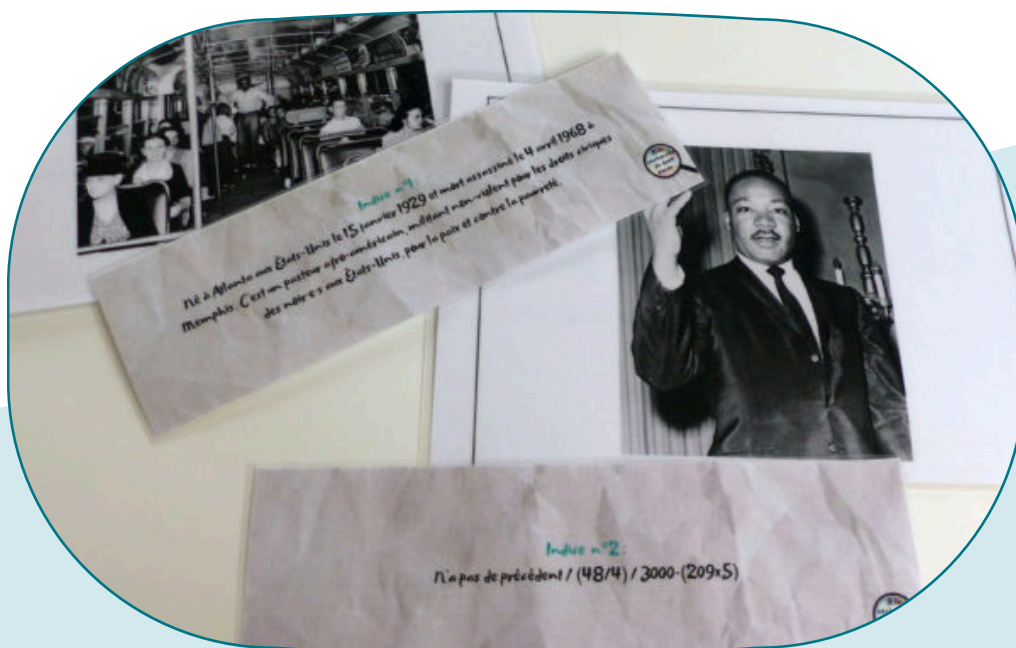
”



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** : Quels sont les droits découverts ?
- **Ressentis** :
 - Comment vous êtes-vous senti·es en un mot pendant le jeu ?
 - Était-il facile de résoudre les énigmes ?
 - Avez-vous rapidement deviner à quel droit vous aviez affaire ?
- **Retour d'observation** :
 - Avez-vous réussi à travailler en concertation ?
 - Que retiendrez-vous de cette activité ? Quels sont les droits que vous avez eu à découvrir ?
- **Réalité** :
 - Tout le monde a-t-il le même accès à chacun de ces droits ?
 - Comment avez-vous vécu le fait d'avoir un « handicap » ? À votre avis, qu'est-ce que cela illustre dans la réalité ? (difficulté d'accès aux droits quand on est illétré·e, temps et énergie à dépenser pour faire reconnaître nos droits...)
 - À votre avis, pourquoi appelle-t-on ces droits « fondamentaux » ?
 - Pourquoi peuvent-ils être mis en danger ? Qui les défend ? De quelle manière ? Quelles en sont les conséquences ?
 - À propos des documents restant sur la table et ne correspondant à aucune thématique :
 - Pourquoi reste-t-il ces documents sur la table ? À votre avis, à quels droits correspondent-ils ? Pourquoi ?
 - À votre avis, qui défend ces droits ?



POUR ALLER PLUS LOIN



- **Les droits humains** : Les droits humains sont les droits inaliénables de tous les êtres humains, sans distinction aucune, notamment de race, de sexe, de nationalité, d'origine ethnique, de langue, de religion ou de toute autre situation.
Source : <https://www.un.org/fr/global-issues/human-rights>
- **Le droit international relatif aux droits humains** : Les Nations Unies ont créé un ensemble complet de standards relatifs aux droits humains – un socle de normes universelles et internationalement protégées auquel toutes les nations du monde peuvent aspirer et souscrire. Il s'agit de droits largement acceptés, qui incluent les droits civils, culturels, économiques, politiques et sociaux. Les fondements de ces normes sont la Charte des Nations Unies (1945) et la Déclaration universelle des droits de l'homme (1948), adoptés par l'Assemblée générale de l'ONU. Depuis lors, les Nations Unies ont progressivement élargi le socle des droits humains pour y inclure des normes spécifiques visant les femmes, les enfants, les personnes handicapées, les minorités et les groupes les plus vulnérables. Cependant les Etats sont libres de ratifier ou non les conventions et pactes internationaux additionnels et aucun organe international ne peut les contraindre à mettre en place ceux auxquels ils adhèrent.
Source : <https://www.un.org/fr/global-issues/human-rights>
- **Le Conseil des droits de l'homme** : Organe intergouvernemental du système des Nations Unies, le CDH a été créé par l'Assemblée générale de l'ONU en mars 2006, remplaçant un organe de 1946. Il a pour but principal d'évaluer des situations de violations de droits humains et d'émettre des recommandations pour y remédier. Il a la responsabilité de renforcer la promotion et la protection des droits humains partout dans le monde.
Source : <https://www.un.org/fr/global-issues/human-rights>
- **Droits humains > Droits de l'Homme** : Le maintien de cet usage, "droits de l'Homme", isole désormais la France. La plupart des pays européens utilisent le terme "humain". S'il n'est pas question de modifier les titres de la Déclaration des droits de l'Homme et du citoyen (France, 1789) ou de la Déclaration universelle des droits de l'Homme (ONU, 1948) afin de préserver les traces de l'Histoire, le Haut Conseil à l'Égalité entre les femmes et les hommes (HCE) appelle néanmoins à utiliser l'expression « droits humains » pour tout autre usage afin d'en finir avec la logique discriminatoire encore véhiculée par la langue française.
Source : <https://haut-conseil-egalite.gouv.fr/parite/actualites/article/droits-humains-une-expression-qu-il-est-temps-de-generaliser>
- **Défenseur des Droits** : En France, le Défenseur des droits est une autorité administrative indépendante créée en 2011 et inscrite dans la Constitution française. Le Défenseur des droits a 2 missions : défendre les personnes dont les droits ne sont pas respectés et permettre l'égalité de tous. La personne nommée à ce poste pour un mandat de 6 ans ne peut pas être renouvelée, ni révoquée.
Source : <https://www.defenseurdesdroits.fr/>

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD 2 afin de faciliter la prise en main de l'outil "À la recherche du droit perdu" 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 : Target by Raptors collective from Noun Project - 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

PRENDRE EN MAIN "CHEVAL DE BATAILLE" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "Cheval de bataille" 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

15 - 25 ans, de 8 à 25 participant-e-s (réparti-e-s en 4 équipes)



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Percevoir les différentes sphères de la société génératrices d'inégalités
- Identifier les différentes manifestations de discrimination
- Comprendre les origines des inégalités de genre dans notre société





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie / EMC :

- L'égalité Homme - Femme est travaillée en intégrant cette question à l'étude des sociétés afin de contextualiser cette question autour d'objets historiques donnés.

Philosophie :

- Le but de l'enseignement de la philosophie, en cycle terminal, est de permettre à chaque élève de s'orienter dans les problèmes majeurs de l'existence et de la pensée, dont fait partie l'égalité des genres.

Sciences Économiques & Sociales :

- Identification des processus d'identification, en fonction du genre.
- Études des niveaux de salaire qui peuvent varier en fonction du sexe malgré un niveau de diplômes égal.



LA POSTURE D'ANIMATION

“Cheval de bataille” 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·rice 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

- **Les animateur·rice·s sont les seul·e·s à connaître le genre des équipes**, les joueur·euse·s ne doivent pas être au courant tout de suite et il faut être vigilant·e à ce que les équipes soient mixtes.
- Veiller à **garder du rythme** durant les tours de jeu afin de limiter les temps d'attente des différentes équipes.
- **Certaines cartes Joker et Évènement** peuvent amener les équipes à avancer ou reculer sur le plateau et à elles-mêmes tomber sur de nouvelles cases Joker ou Évènement. Libre à vous de choisir de faire jouer ces cases. Toutefois, pour vos premières animations, nous vous recommandons de ne jouer ces cases que lorsque le lancer de dé les y a amenées, afin d'éviter de perdre le fil des événements.
- **Restez attentif·ve aux réactions émotionnelles** lors du jeu : les jeunes vivant une oppression dans leur vie personnelle risquent d'être heurté·e·s par le jeu, et peuvent alors mal le vivre. Dans ce cas, il est possible d'inverser les équipes en milieu de partie afin de les mettre sur un pied d'égalité quant aux difficultés du jeu.
- Jeu basé sur une binarité homme/femme, qui **peut être agaçante ou blessante pour les personnes trans ou non binaires** présentes lors du jeu.

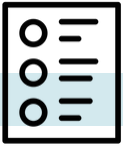
DES ENSEIGNANT·E·S PARLENT DE L'OUTIL

*Ce jeu a tout de suite semblé **attractif** aux élèves de par son aspect, son nom...*

*Personnellement, quand j'ai entendu l'explication des règles, j'ai pensé que les élèves allaient vite se fatiguer et que c'était peut-être un peu difficile de tout retenir. Contrairement à ma première impression, **les élèves se sont tout de suite pris au jeu** et, malgré les règles peu cohérentes (car elles étaient très avantageuses pour certains et le contraire pour d'autres), **ils essayaient de comprendre la logique et de continuer d'avancer** quand même.*

*Peu à peu, ils ont commencé à se demander si ces règles injustes pour certains n'étaient pas synonyme des inégalités "fille-garçon". Grâce au jeu, ils ont été **beaucoup plus motivés lors de la discussion et des échanges**. Ils ont moins eu l'impression d'entendre encore "le même discours" sur les inégalités. Cette fois, ils étaient **acteurs de l'activité et ont pu échanger sur leur ressenti et leurs opinions**.*

Maria, enseignante en lycée général.



ELÉMENTS 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** : Quelle(s) équipe(s) a (ont) avancé le plus loin, le plus facilement ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti-e-s en un mot pendant le jeu ? Ce ressenti a-t-il évolué entre la phase 1 et la phase 2 ? Pourquoi ?
- **Retour d'observation** : Qu'est-ce qui a permis à certaines équipes d'aller plus vite ? Qu'est-ce qui était bloquant pour les autres ?
- **Réalité** :
 - A votre avis, quel parallèle peut-on faire entre la réalité et ce que vous venez de vivre ? Quelles catégories de personnes représentaient les équipes ?
 - Dans quels domaines de la vie quotidienne retrouve-t-on ces inégalités ? Existe-t-il des sphères de la vie quotidienne où l'on peut être témoin des inégalités homme-femme autres que celle représentées par les quatre zones du plateau de jeu ?
 - Les cartes règles illustrent-elles des réalités ? Lesquelles ?
 - A quoi correspondent les injustices symbolisées dans le jeu ? Quelles en sont les conséquences ? Les éléments perpétrateurs ?



POUR ALLER PLUS LOIN



- **Distinction entre le sexe et le genre** : le sexe correspond à une notion biologique (l'anatomie d'une personne, le système reproducteur, et les caractères sexuels secondaires) tandis que le genre désigne l'identité sexuelle reconnue par une société à tout individu.
Source : Distinction entre sexe et genre - Wikipédia
- **Concept du privilège masculin** : concept en sciences sociales utilisé pour examiner la situation sociale, économique et politique des avantages, ou des droits, mis à la disposition des hommes, sur la seule base de leur genre.
Sources :
 - *Privilège masculin - Définitions, synonymes, conjugaison, exemples | Dico en ligne Le Robert*
 - *Privilège masculin - Wikipédia*
- **Définition du patriarcat** : forme d'organisation sociale et juridique fondée sur la détention de l'autorité par les hommes, à l'exclusion explicite des femmes.
Source : Définitions : patriarcat - Dictionnaire de français Larousse
- **Définition du féminisme** : ensemble de mouvements et d'idées politiques, sociales et culturelles ayant pour objectif de promouvoir l'égalité entre les femmes et les hommes en militant pour les droits des femmes, et ce, sur le principe fondamental que les hommes et les femmes sont égaux et doivent être considérés comme tels.
Source : Le féminisme et les mouvements de femmes.
- **Écart salarial** : En 2019, le revenu salarial des femmes reste inférieur en moyenne de 22 % à celui des hommes (28 % en 2000). Un peu moins d'un tiers de cet écart s'explique par des différences de durée de travail.
Source : Une lente décreue des inégalités - Femmes et hommes, l'égalité en question | Insee
- **Violences conjugales** : 82 % des morts au sein du couple sont des femmes. Parmi les femmes tuées par leur conjoint, 35 % étaient victimes de violences antérieures de la part de leur compagnon. Par ailleurs, parmi les 22 femmes ayant tué leur partenaire, la moitié, soit 11 d'entre elles, avaient déjà été victimes de violences de la part de leur partenaire.
Source : Les chiffres de référence sur les violences faites aux femmes
- **Milieu professionnel** : Les femmes sont majoritaires dans des métiers peu valorisés. 91% des aides soignant.e.s, 87% des infirmier.ère.s, et 95% des assistante·s maternelles, des employé·e·s de maisons, des aides à domicile et des aides ménagères sont des femmes.
Source : Inégalités hommes-femmes au travail : salaires, métiers et précarité - Oxfam France
- **Sous-représentation dans les postes à responsabilité** : En dépit de leur niveau d'études plus élevé, les femmes occupent des postes moins qualifiés que les hommes. En 2017, il n'y a que 15 % de cadres parmi les femmes en emploi, contre 21 % parmi les hommes en emploi.
Source : Les inégalités professionnelles entre femmes et hommes | Dares

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'outil "Cheval de bataille" 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

PRENDRE EN MAIN L'ESCAPE GAME "MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE !" EN MILIEU SCOLAIRE

Pour faciliter la prise en main de l'escape game "Mission ODD : la planète en alerte !" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

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



PUBLIC

15 - 25 ans (mais peut être utilisé en collège en accompagnant davantage les joueur·euse·s) et de 8 à 25 participant·e·s (réparti·e·s en 4 équipes).



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Citer les 17 Objectifs de Développement Durable et en quoi ils consistent
- Expliquer l'importance de l'ODD 17 et des bénéfices de la coopération





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie :

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

Sciences Économiques & Sociales :

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

Sciences et vie de la Terre :

- Étude du concept de biodiversité.
- Étude du système Terre (ensemble des éléments formant notre Terre).



LA POSTURE D'ANIMATION

L'Escape Game "Mission ODD : la planète en alerte !" 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·rice 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.

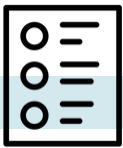
Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En 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

- Demande un **long temps de création du jeu** pour la première animation.
- L'animateur-riche doit avoir pris **connaissance des énigmes** avant le début de l'activité.
- **Bien énoncer les consignes** et s'assurer de leur compréhension avant de lancer la phase de jeu.
- Faire **attention à ce que l'aspect ludique ne prenne pas le pas sur le fond pédagogique** en prévoyant à minima 30 minutes de débriefing.



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** : Bravo, vous avez retrouvé la mallette ! Pouvez-vous identifier par équipe les 4 ODD de votre catégorie ?
- **Ressenti** : Était-ce facile de résoudre les énigmes ?
- **Retour d'observation** :
 - Par équipe : pouvez-vous nous partager une ou deux énigmes qui vous ont permis de découvrir le chiffre final ? A quel(s) ODD correspondaient-elles ?
 - Voyez-vous des liens avec les ODD que vous avez découvert et ceux des autres équipes ? Lesquels ? Qu'est-ce que cela nous montre sur les ODD ?
- **Réalité** :
 - Que fallait-il pour pouvoir ouvrir le cadenas, était-ce possible d'y arriver seul-e ? Quel ODD cela illustre-t-il ? Comment comprenez-vous ce fameux ODD 17 ?
 - Quel est l'intérêt des ODD ?
 - Quelles en sont les limites ?
 - Qui peut contribuer à leurs atteintes ?



POUR ALLER PLUS LOIN



- **Objectifs de Développement Durable (ODD)** : les ODD sont les 17 priorités d'un développement économique et social, soucieux de respecter les populations et la planète. ils ont été définis par l'ONU en 2015 et devraient être atteints d'ici 2030

Sources :

- [Objectifs de Développement Durable - Novethic](#)
- [Objectifs de Développement Durable - Nations Unies](#)

- **Croissance économique** : la croissance économique correspond à l'augmentation de la production de biens et services d'un ensemble économique sur une période donnée.

Source : [La croissance - Gouvernement.fr](#)

- **Croissance verte** : la croissance verte signifie promouvoir la croissance économique et le développement tout en veillant à ce que les actifs naturels continuent de fournir les ressources et services environnementaux dont dépend notre bien-être.

Source : [Croissance verte - OCDE](#)

- **Changement climatique** : Le changement climatique correspond à une modification durable du climat au niveau planétaire. Les principales causes sont la production d'énergie, la déforestation, la production de viande, l'agriculture, les transports...

Source : [Changement climatique - Novethic](#)

- **Les chiffres du dernier rapport du GIEC** (Groupes d'Experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat) sur le changement climatique : 3,3 à 3,6 milliards d'humains vivent déjà dans un contexte de forte vulnérabilité au changement climatique. D'ici 2050, 1 milliard d'habitants des régions côtières menacés par la montée des eaux ou les submersions marines. Dans un scénario avec une augmentation de la température de 1,5°C, d'ici 2050, 30 000 morts par an seraient causées par des vagues de chaleur extrême, dont 4 000 en France. Si l'augmentation de la température atteint les + 3°C jusqu'à 30% des espèces seront en haut risque d'extinction.

Source : [Rapport du GIEC 2022](#)

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'Escape Game "Mission ODD" 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

PRENDRE EN MAIN "FAIR(E) SMART" EN MILIEU SCOLAIRE

Pour faciliter la prise en main du jeu "Fair(e) Smart" 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

15 - 25 ans, de 15 à 35 participant·e·s



DURÉE DE L'ANIMATION

1h45



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Prendre conscience des conditions de travail dans des exploitations minières
- Identifier les étapes de la filière de production des smartphones et les conséquences sur la vie des travailleur·euse·s





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie (collège & lycée) :

- Étude de la mondialisation, de ses acteurs et de ses conséquences.
- Identification des processus de production et de leur évolution.

Sciences Économiques & Sociales (lycée) :

- Étude de l'aspect économique de la production dans la mondialisation actuelle.



LA POSTURE D'ANIMATION

"Fair(e) Smart" 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

- Être attentif·ve à ne pas créer ou renforcer certains préjugés.
- Il est important d'**adopter un discours non moralisateur** pour ne pas culpabiliser les participant·e·s.
- **L'animateur·rice a un rôle de régulation** pour que l'issue du jeu soit cohérente. Selon le déroulement du jeu, il est parfois nécessaire de favoriser un peu les concepteur·rice·s et/ou d'handicaper les producteur·rice·s.



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** : Combien de Smartphones avez-vous vendus par équipe ? Combien d'argent avez-vous gagné par équipe ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti·e·s dans la peau de votre personnage en un mot ?
- **Retour d'observation** : Quelles relations avez-vous entretenu entre équipes ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ?
- **Réalité** :
 - Quels liens faites-vous avec la réalité ?
 - Qui a le pouvoir dans ce système ? Pourquoi ?
 - Quels problèmes sont causés par ce système ? Qui est responsable des conditions de travail des producteur·rice·s et assembleur·euse·s ?
 - Quel est le rapport entre smartphone produit et argent gagné ? Cela vous semble-t-il juste pour toutes les équipes ?
 - Pourquoi de tels écarts de recettes entre les équipes ?
 - Que pensez-vous des conditions de travail de chaque équipe ? Quelles en sont les conséquences ?
 - Que représentaient les happenings ?
 - Quelle responsabilité a le consommateur dans tout ce processus ? Aviez-vous conscience des problématiques soulevées par ce jeu ?
 - Cela vous motive-t-il à agir ? Comment ? Quelles sont les alternatives possibles ?

POUR ALLER PLUS LOIN



- **Ventes de smartphones** : En 2018, plus de 1,5 milliard de smartphones ont été vendus dans le monde. En 2016, plus de 1,5 milliard de smartphones ont été vendus aux consommateurs, soit plus du double du volume de smartphones vendus en 2012.

Source : [Ventes de smartphones dans le monde - Statista](#)

- **Conditions de travail dans les mines** :

- Au Kivu, une région frontalière du Rwanda, se trouvent 20% des réserves mondiales de coltan, dont l'exploitation sauvage est contrôlée par des milices armées. Même constat à Bangka, une île de l'archipel indonésien.

Source : [Dans ces mines naissent vos smartphones - Capital.fr](#)

- Au moins 80 mineurs sont morts sous terre dans le sud de la RDC, entre septembre 2014 et décembre 2015. On ne connaît pas le chiffre réel, car de nombreux accidents ne sont pas signalés. Des enfants ont raconté qu'ils travaillent jusqu'à 12 heures par jour dans les mines, transportant de lourdes charges, pour gagner entre un et deux dollars par jour. Selon l'UNICEF, en 2014, environ 40 000 enfants travaillaient dans les mines dans le sud de la République Démocratique du Congo (RDC), dont beaucoup dans des mines de cobalt.

Source : [Le travail des enfants derrière la production de smartphones et de voitures électriques - Amnesty](#)

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main de l'outil "Fair(e) Smart" 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

PRENDRE EN MAIN LE "GRAND JEU DES ODD" EN MILIEU SCOLAIRE

Pour faciliter la prise en main du "Grand Jeu des ODD" 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

13 - 18 ans, de 8 à 30 participant·e·s



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Citer les 17 Objectifs de Développement Durable
- Expliquer en quoi ils consistent





LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Histoire - Géographie (collège & lycée) :

- Étude du développement durable, de mondialisation et de ses acteurs
- Étude du système économique globale, de ses acteurs et conséquences

Sciences et vie de la Terre (collège & lycée) :

- Étude du concept de biodiversité.
- Étude du système Terre (ensemble des éléments formant notre Terre).

Sciences Économiques & Sociales (lycée) :

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



LA POSTURE D'ANIMATION

Le "Grand Jeu des ODD" 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·rice 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.

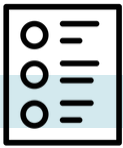
Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En 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

- La **création** du plateau de jeu et des cartes **prend du temps**.
- Il est obligatoire que le jeu soit animé par **deux animateur·rice·s en simultané**.
- Il est important que les animateur·rice·s prennent un temps en amont de l'animation afin de **bien s'approprier les ODD**.
- Veiller à **garder du rythme** durant les tours de jeu afin de limiter les temps d'attente des différentes équipes.
- Cet outil peut être animé auprès de plus jeunes à condition d'adapter les supports ODD proposés ainsi que les cartes.



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** : Quelle équipe est allée le plus loin ? Quelle équipe a le plus de cartes ODD ? Au total, avec toutes les équipes, combien d'ODD ont été gagnés ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti·e·s pendant le jeu ?
- **Retour d'observation** : Est-ce qu'il y a des défis ou des supports qui vous ont plus particulièrement marqué·e·s ? A quel(s) ODD correspondai(en)t-il(s) ?
- **Réalité** :
 - Connaissez-vous déjà certains ODD ? Est-ce qu'il y en a qui vous semblent particulièrement importants ?
 - Est-ce qu'il y a des cartes qui pouvaient correspondre à plusieurs ODD ? Qu'en déduisez-vous ?
 - Quel est l'intérêt des ODD ? Quelles en sont les limites ?
 - Qui peut être concerné par la mise en œuvre de ces ODD ?
 - A votre niveau, est-ce qu'il y a des actions que vous connaissez, que vous faites peut-être déjà qui correspondent à certains ODD ?

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE



POUR ALLER PLUS LOIN



- **Objectifs de Développement Durable (ODD)** : les ODD sont les 17 priorités d'un développement économique et social, soucieux de respecter les populations et la planète. ils ont été définis par l'ONU en 2015 et devraient être atteints d'ici 2030

Sources :

- [Objectifs de Développement Durable - Novethic](#)
- [Objectifs de Développement Durable - Nations Unies](#)

- **Croissance économique** : la croissance économique correspond à l'augmentation de la production de biens et services d'un ensemble économique sur une période donnée.

Source : [La croissance - Gouvernement.fr](#)

- **Croissance verte** : la croissance verte signifie promouvoir la croissance économique et le développement tout en veillant à ce que les actifs naturels continuent de fournir les ressources et services environnementaux dont dépend notre bien-être.

Source : [Croissance verte - OCDE](#)

- **Changement climatique** : Le changement climatique correspond à une modification durable du climat au niveau planétaire. Les principales causes sont la production d'énergie, la déforestation, la production de viande, l'agriculture, les transports...

Source : [Changement climatique - Novethic](#)

- **Les chiffres du dernier rapport du GIEC** (Groupes d'Experts Intergouvernemental sur l'Évolution du Climat) sur le changement climatique : 3,3 à 3,6 milliards d'humains vivent déjà dans un contexte de forte vulnérabilité au changement climatique. D'ici 2050, 1 milliard d'habitants des régions côtières menacés par la montée des eaux ou les submersions marines. Dans un scénario avec une augmentation de la température de 1,5°C, d'ici 2050, 30 000 morts par an seraient causées par des vagues de chaleur extrême, dont 4 000 en France. Si l'augmentation de la température atteint les + 3°C jusqu'à 30% des espèces seront en haut risque d'extinction.

Source : [Rapport du GIEC 2022](#)

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD afin de faciliter la prise en main du "Grand Jeu des ODD" 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

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·rice 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

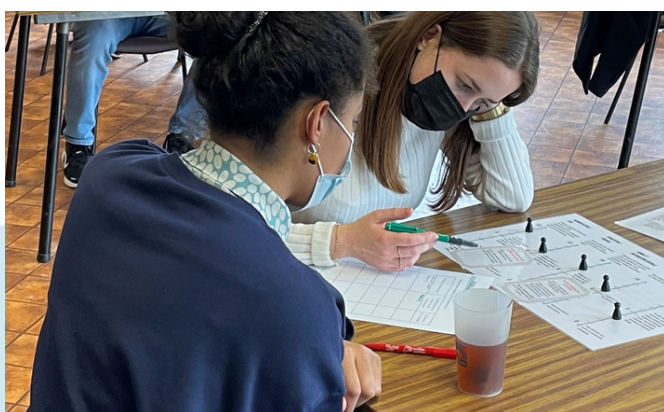
- **Besoin d'un espace assez conséquent** pour disposer tous les éléments nécessaires au jeu et placer les différentes équipes.
- **Insister sur la nécessité de réfléchir aux potentielles conséquences des choix** réalisés et faciliter le débat au sein des équipes.
- **Importance du débrief** pour ne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