

Intitulé de l'animation :	Jeu du Pas en Avant : GENRE		
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> - Permettre à un groupe de prendre conscience des conditions de vie des femmes dans différents milieux et zones géographiques. - Sensibiliser sur l'inégalité des chances 		
Thèmes abordés :	Inégalités – Genre – Droits humains- Madagascar – Découverte du monde		
Techniques d'animation :	Participative – Jeu		
Public ciblé :	Adolescents - Adultes	Durée :	55 mn
<u>Déroulé de l'animation</u>		<u>Outils d'animation</u>	
<p>Partie n°1 : Se présenter (Durée : 5 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se présenter individuellement - Présenter très simplement l'association Eau de Coco <ul style="list-style-type: none"> Vous savez ce que c'est une association ? Nous, notre mission est de lutter contre l'extrême pauvreté et les inégalités - Introduction de l'animation <p>Partie n°2 : Le jeu du Pas en Avant (Durée : 20 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Distribuez une carte par personnes (20 personnages au maximum). <input type="checkbox"/> Laissez 5 minutes pour que les participant.e.s s'imprègnent de leur rôle. Ce temps doit être calme mais vous pouvez les aider en se posant des questions sur leur enfance, la situation de leur parent, leur maison, leur famille, leur couleur de peau, leur peur, ce qui les rend fort, leur journée type... <input type="checkbox"/> Placez les participant.e.s en ligne et dos au mur <input type="checkbox"/> Expliquez que vous allez leur lire une liste de situations et que si leur personnage se sent concerné : ils ou elles avancent d'un pas, sinon, ils ou elles restent sur place <input type="checkbox"/> Lisez dans l'ordre numérique les fiches situation (13 au total) <input type="checkbox"/> Marquez une pause entre chaque situation pour que chacun observe les mouvements opérés. <p>Partie n°3 : Debriefing de l'animation (Durée : 10 mn)</p> <ul style="list-style-type: none"> - On constate que tout le monde n'est pas sur la même ligne : INÉGALITÉ. On invite les participant.e.s à lire tout haut leur personnage. - On invite en suite les participant.e.s à reprendre leur place pour sortir de leur personnage. <p>RESSENTI : Qu'avez-vous ressenti lorsque vous vous avanciez ou pas ? Qu'avez-vous ressenti dans la peau de votre personnage. Chacun.e peut dire 1 mot, tout à tour</p> <p>MISE EN LIEN AVEC LA RÉALITÉ : Tous les personnages décrits dans les cartes existent ! Que peut-on dire concernant l'égalité en droits, l'égalité des chances, peut-on imaginer refaire ce jeu en jouant son propre rôle, quel serait le résultat ?</p> <p>DÉBAT : L'égalité femmes-hommes n'est pas acquise, pourquoi ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conclure avec l'enseignant(e) sur des continuités possibles - Remercier les élèves et les enseignants de leur accueil 		<p>Livret déroulement du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fiches personnages - Fiches situation - 	
<u>Continuité possible :</u>			
<p>AGIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser l'école (voir les parents) à ne plus utiliser Google comme moteur de recherche mais LILO (projet des repas à Madagascar) - Collecte de cartouches d'imprimantes à jet d'encre en faveur de projets environnementaux à Madagascar <p style="text-align: center;">Penser à prendre les mails des enseignant(e)s ou directeurs(trices) pour envoyer les infos sur les activités</p>		<p>Fiche promotion LILO</p> <p>Fiche Collecte Cartouche</p>	

<p><u>A faire en fin d'animation :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Faire signer l'attestation d'animation- Laisser des flyers de l'association aux enseignant(e)s	<p>Modèle de l'attestation d'animation ---- Flyers Eau de Coco</p>
	<p>Cette animation contribue à la réalisation des Objectifs de Développement Durable (ODD) à atteindre à l'horizon 2030</p>