

GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants



Regards sur le monde نشوفو الدّنيا



Mallette Pédagogique
Vivre ensemble au Maroc

7 à 10 ans



Module Regard sur le monde 7 à 10 ans

Ce module est organisé en trois sessions distinctes, mais complémentaires, répondant chacune à un objectif spécifique : session 1 « Se rencontrer » ; session 2 « Tou-te-s pareil-le-s ? » ; session 3 « Discrimination et inégalité »

Objectifs du module

Le module « Regards sur le monde – Nchoufou LDounia 7-10 ans » comporte plusieurs objectifs. Au travers des activités proposées, les participant-e-s sont amené-e-s à prendre conscience de leurs ressemblances et de leurs différences, et à les appréhender comme une richesse. Ce module a également pour but de les initier aux questions de discriminations et d'inégalités grâce aux discussions entre jeunes.

Public cible

Ce module est destiné à un public âgé de 7 à 10 ans. Les activités proposées ont été sélectionnées en fonction de l'âge et du niveau d'apprentissage des participant-e-s.

Descriptif et déroulement

La première session « Se rencontrer » : au cours de cette session introductive, les participant-e-s seront incité-e-s à se questionner sur les thèmes abordés au cours du module : diversité, différences, égalité.

La deuxième session « Tou-te-s pareil-le-s ? » aborde la question des différences et des ressemblances. Les activités proposées dans cette session permettent aux participant-e-s d'échanger sur les différences entre eux/elles, ainsi que sur leurs ressemblances : « ce qui nous rapproche et ce qui nous différencie » et d'appréhender la diversité comme une richesse : « ce qui nous différencie nous enrichit ».

La troisième session « Discriminations et inégalités » est amène les participant-e-s à prendre conscience des inégalités et à mieux appréhender les questions liées aux discriminations. Elle pose également le principe d'égalité pour tou-te-s : « tou-te-s différent-e-s – tou-te-s égaux/égales ».

SESSION 1

SE RENCONTRER



OBJECTIF DE LA SESSION

Créer une cohésion de groupe et introduire les thèmes abordés au cours du module.

INTRODUCTION DE LA SESSION



10 MINUTES

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s de former un cercle et introduit le module et ses objectifs, ainsi que le fonctionnement des trois sessions.

Les deux premières activités de cette session ne sont pas nécessaires dans le cas où le groupe se connaît déjà.

ACTIVITÉ 1 : LE JEU DES PRÉNOMS EXPRESS



20 MINUTES



Connaître les prénoms des autres participant-e-s tout en créant une cohésion du groupe.



Aucun matériel.



Les participant-e-s forment un cercle et se présentent tour à tour aux autres par leur prénom. L'un-e des participant-e-s est placé-e au milieu du cercle et cite le prénom de deux personnes. Les deux personnes nommées doivent échanger de place le plus vite possible. Mais attention,

car la personne au milieu doit aussi retrouver une place au sein du cercle et prendre la place d'une des deux personnes appelées. Celle qui n'a pas été assez rapide prend la place au milieu du cercle et appelle à son tour deux nouveaux prénoms. Si la personne initialement au milieu du cercle n'a pas réussi à rejoindre le cercle, elle reste un tour de plus au milieu.

Alternative : Dans un deuxième temps, il est possible d'ajouter une difficulté : les personnes à gauche et à droite d'une personne appelée doivent aussi échanger leur place.

ACTIVITÉ 2 : ÊTRE À L'AISE DANS LE GROUPE – ELABORATION D'UNE CHARTE



30 MINUTES



Élaborer une charte en décidant collectivement des conditions nécessaires pour se sentir à l'aise dans le groupe et apprendre à s'exprimer, à écouter les autres et à vivre en groupe.



Marqueurs, flipchart, feuilles, stylos et punaises.



L'animateur/animateur demande aux participant-e-s de réfléchir à leurs besoins pour se sentir à l'aise dans le groupe. Il/Elle propose des thèmes et pistes de réflexion : respect de soi et des autres (écoute, sourire, bonjour, ponctualité, utilisation du téléphone portable, etc.), respect du matériel et du lieu.

Chaque participant-e énonce ses besoins ou désirs que l'animateur/animateur note

sur un flipchart. Une fois que tout est noté, les éléments sont relus et les participant-e-s décident collectivement des articles de la charte qui permettront un bon déroulement des sessions et la signent. La charte peut ensuite être affichée au mur pour toutes les sessions.

ACTIVITÉ 3 : DOMINOS



30 MINUTES



L'objectif d'une charte est de définir avec les participant-e-s un ensemble de règles de vie qui permettent aux sessions de se dérouler dans le respect de chacun-e. En la signant, tou-te-s (y compris les animateurs/animateuses) s'engagent à la respecter. En cas de non-respect des règles, l'animateur/animateuse dispose d'un support pour initier une discussion.

Dans l'idéal, les articles de la charte sont exprimés à la première personne et de manière positive : par exemple, préférer « je suis ponctuel-le » à la place de « il ne faut pas être en retard ». Les formulations impératives ainsi que les expressions « je dois... » ou « il faut... » sont également à éviter.



Faire le lien entre les participant-e-s avec leurs ressemblances et leurs différences.



L'animateur/animateuse demande aux participant-e-s de réfléchir à deux éléments qui les caractérisent et désigne une personne qui les énonce au groupe, comme par exemple : « À ma gauche je suis une fille, à ma droite, j'ai deux frères ».

Un-e autre membre du groupe partageant une de ces caractéristiques vient prendre la main droite ou gauche de la personne qui s'est exprimée précédemment (selon la caractéristique en commun), puis ajoute une caractéristique du côté de sa main libre. Par exemple : « à ma droite, je suis une fille (caractéristique en commun) et à ma gauche, j'ai les yeux marron ». Si plusieurs participant-e-s partagent cette caractéristique c'est le/la plus rapide qui prend place!



L'animateur/animateur demande à tou-te-s les participant-e-s, à tour de rôle, de venir prendre place, jusqu'à ce que tout le monde se soit exprimé et que le cercle soit fermé.

Si une des caractéristiques énoncées n'est partagée par personne du groupe, l'animateur/animateur propose une autre caractéristique de manière à continuer la chaîne.



Il convient de faire attention à ce que la personne n'ayant pas de caractéristique en commun ne se sente pas rejetée.

Les caractéristiques citées ci-dessus ne sont que des exemples : chacun-e est libre de son choix et peut opter pour des caractéristiques « invisibles ». Si les caractéristiques tendent à être trop répétitives, l'animateur/animateur demande à ce que chaque caractéristique ne soit citée qu'une seule fois.

Compte-rendu et évaluation

- Avez-vous facilement trouvé une caractéristique en commun avec les autres membres du groupe ?
- Certaines caractéristiques étaient-elles partagées par tout le groupe ?
- Certaines caractéristiques ne concernaient-elles qu'une seule personne ou un petit nombre de membres du groupe ?
- Comment vous-êtes vous senti-e-s dans cette activité ? (sentiment de ressemblance ou de différence par rapport aux autres)

CONCLUSION DE LA SESSION 1



20 MINUTES



Fruits découpés (en annexe) ou post-it de différentes couleurs, crayons ou feutres, flipchart, poster ou panneau avec un dessin d'arbre.



Étape 1 : Mon humeur

L'animateur/animateur place une feuille A4, dans chaque coin de la salle, représentant chacune une «humeur» matérialisée par un smiley (mécontent ; moyennement content ; content ; très content).

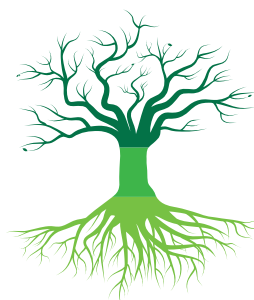
Les participant-e-s sont invité-e-s à choisir leur coin préféré en fonction de leur degré d'appréciation de la session.



Par la suite, l'animateur/animateur demande aux participant-e-s de chaque groupe de dire un mot ou une phrase pour justifier leur choix. L'objectif est de recueillir les ressentis de chacun-e (ce qui a été apprécié ou non).

Étape 2 : L'arbre d'évaluation

L'animateur/animateur propose le dessin d'un arbre (séparé en trois, les racines, le tronc et les branches) et distribue 3 papiers en forme de fruit (« fruit post-it ») ou 3 post-it de couleurs différentes sur lesquels les participant-e-s écrivent les éléments retenus de la séance. Les post-it sont ensuite placés sur les racines et la base du tronc (parties réservées à la



première session). L'arbre sera complété par de nouveaux « fruits post-it » à l'issue de chaque session afin d'avoir une visibilité sur la cohérence de tous les éléments abordés lors du module.



Pour les participant-e-s qui auraient des difficultés à écrire, l'animateur/animatrice peut le faire avec eux/elles.

ACTIVITÉ ALTERNATIVE : LES RESSEMBLANCES ET LES DIFFÉRENCES



40 MINUTES



Crayons, feuilles de deux couleurs différentes (jaunes et vertes par exemple), flipchart, marqueurs.



L'animateur/animatrice distribue plusieurs papiers de deux couleurs différentes, une couleur pour les ressemblances, une autre pour les différences. Il/Elle demande aux participant-e-s de se déplacer dans la pièce en marchant.

Au signal « 1,2,3 on ne bouge plus », les participant-e-s s'arrêtent. L'animateur/animatrice leur demande ensuite de se mettre en binôme avec la personne la plus proche, puis demande aux participant-e-s de s'observer les un-e-s les autres et de noter sur les papiers jaunes des ressemblances et et sur les verts des différences constatées entre eux/elles.

Après une mise en commun des caractéristiques citées sur un flipchart, l'animateur/animatrice propose aux participant-e-s de réfléchir ensemble à d'autres signes, d'autres facteurs de ressemblance et de différence.



Le jeu peut également se faire en musique. Tout le monde danse et au moment où la musique s'arrête, les binômes se forment.

Pour les plus jeunes, la prise de note peut être difficile. L'animateur/animatrice peut demander aux participant-e-s d'observer les différences et ressemblances, puis de venir lui dire afin qu'il/elle les note directement sur le flipchart.

Compte-rendu et évaluation

L'animateur/animatrice demande aux participant-e-s d'exprimer leurs ressentis à la suite de l'activité :

- Avez-vous facilement trouvé des différences et des ressemblances ?
- Avez-vous trouvé plus de différences ou de ressemblances ?
- Qu'avez-vous trouvé difficile dans cet exercice ? Quelles ont été les difficultés rencontrées ?
- Qu'avez-vous aimé ? Qu'est-ce qui vous a amusé ?

Points importants pour l'animation du débat

Les ressemblances

- Nous sommes tou-te-s des êtres humains.
- Le physique : nous avons tou-te-s (au départ) des yeux, une bouche, des bras... (Les participant-e-s peuvent s'observer les un-e-s les autres).
- Le langage : les humain-e-s utilisent tou-te-s le langage, même s'il existe un très grand nombre de langues différentes, etc.

Les différences

- Différences physiques : taille, couleur de peau, sexe, couleur des yeux, couleur et caractéristiques des cheveux, port de lunettes, etc.
- Différences culturelles : origines, goûts, etc.
- Différences de caractères : dynamique, réservé-e, souriant-e, etc.



SESSION 2

TOU-TE-S PAREIL-LE-S ?

OBJECTIF DE LA SESSION

Appréhender la diversité comme une richesse.

INTRODUCTION DE LA SESSION



10 MINUTES

L'animateur/animateur distribue une fiche-squelette par participant-e et leur demande de former un cercle et leur propose de se remémorer la session précédente et d'échanger sur ce qu'ils/elles ont appris et retenus en regardant l'arbre d'évaluation.

Il/Elle leur rappelle les règles de la charte élaborée lors de la première session.

L'animateur/animateur introduit ensuite les objectifs de la session et son déroulement.

ACTIVITÉ 1 : HABILLER MON SQUELETTE



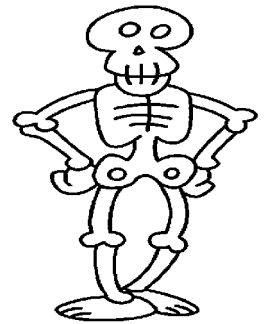
30 MINUTES



Découvrir que tous les êtres humains sont identiques d'un point de vue anatomique, mais se différencient par leurs origines géographiques, sociologiques, leur culture, leurs expériences, leur éducation, etc.



Une fiche « squelette » par participant-e, stylos, flipchart et marqueurs, colle, matériaux de récupération (magazines, chutes de tissu, boutons, crayons de couleurs, feuilles blanches et en couleurs, etc.).



L'animateur/animateur distribue une fiche-squelette par participant-e et leur demande de colorier et d'habiller leurs squelette comme ils/elles le souhaitent. Ils/Elles peuvent leur donner un nom, choisir la langue parlée par le personnage créé, son pays d'origine (ou choisir un pays imaginaire), son âge, etc.

Compte rendu et évaluation

Les participant-e-s présentent leurs personnages au reste du groupe et les comparent. L'animateur/animateur leur pose ensuite des questions:

- Les squelettes originaux comportaient-ils des différences entre eux ?
- Après habillage du squelette, les personnages sont-ils différents les uns des autres ? Pourquoi ?
- Combien de participant-e-s ont habillé leur personnage de la même façon ? Pourquoi ?
- Comment avez-vous choisi l'aspect (visage, habillement) de vos personnages ?



Si les participant-e-s ont dessiné des personnages similaires (exemple, tous de la même couleur de peau, tous des garçons, tous en pantalon, etc.), il est important de leur demander pourquoi et d'en discuter.

ACTIVITÉ 2 : CRÉER MON VILLAGE



1 HEURE



Comprendre et valoriser la diversité.



Crayons, « fiche village » (en annexe), feuilles, flipchart, marqueurs, crayons couleurs, colle, ciseaux.

Il est possible d'utiliser des vieux magazines, des morceaux de tissus, etc., pour faire des collages.



L'animateur/animateur divise les participant-e-s en équipe et distribue plusieurs exemplaires de feuilles de coloriage composés des « personnes du monde ». L'animateur/animateur explique aux participant-e-s l'objectif de l'activité qui est de créer leur propre village : « Si le monde était un petit village, qu'est-ce que tu mettras dedans ? ». Pour commencer, les participant-e-s choisissent des personnages pour créer le village qu'ils/elles souhaitent et imaginent. Pour cela, des feuilles, ciseaux, magazines, feutres et les personnages à découper sont mis à leur disposition.

Chaque équipe dispose d'une demi-heure pour construire son village.

Chaque équipe répond ensuite aux questions suivantes :

- Comment s'appelle votre village ? Où se trouve-t-il ? (sur la Terre ou ailleurs ?)

- Comment s'appellent vos personnages ? Quelle(s) langue(s) parlent-ils/elles ? Sont-ils/elles jeunes ou vieux/vieilles ? Que font-ils/elles ? Etc.

- Pensez-vous que votre village est diversifié ? Pourquoi ?

- Avez-vous rencontré des difficultés pour construire votre village ?

L'animateur/animateur affiche ensuite, avec l'aide des participant-e-s, tous les villages au mur pour que tou-te-s puissent les observer. Chaque équipe présente son village.

Compte rendu et évaluation

L'animateur/animateur demande aux participant-e-s :

- Quelles sont les différences et les ressemblances entre vos villages ?

- Que pensez-vous des différents villages ?

- Aimerez-vous habiter dans l'un des villages affichés au mur (en dehors du vôtre) ? Pourquoi ?

- Au contraire, dans quel village n'aimeriez-vous pas vivre ? Pourquoi ?



CONCLUSION DE LA SESSION



15 MINUTES



Feuilles avec les dessins de smileys ; fruits découpés (en annexe) ou post-it de différentes couleurs, crayons ou feutres, flipchart, poster ou panneau avec le dessin d'arbre.



Étape 1 : Mon humeur

L'animateur/animateur place une feuille A4, dans chaque coin de la salle, représentant chacune une «humeur» matérialisée par un smiley (mécontent ; moyennement content ; content ; très content).

Les participant-e-s sont invité-e-s à choisir leur coin préféré en fonction de leur degré d'appréciation de la session.

Par la suite, l'animateur/animateur demande aux participant-e-s de chaque groupe de dire un mot ou une phrase pour justifier leur choix. L'objectif est de recueillir les ressentis de chacun-e (ce qui a été apprécié ou non).

Étape 2 : L'arbre d'évaluation

L'animateur/animateur reprend l'arbre d'évaluation et distribue de nouveaux « fruits post-it » et demande aux participant-e-s d'écrire ou dessiner les éléments retenus pendant la session et les place au milieu de l'arbre (sur le tronc et à la base des branches).



Pour les participant-e-s qui auraient des difficultés à rédiger, l'animateur/animateur peut le faire avec eux/elles.



SESSION 3

DISCRIMINATIONS ET INÉGALITÉS

OBJECTIF DE LA SESSION

S'accepter avec nos différences.

ACTIVITÉ 1 : NOS DIFFÉRENCES



40 MINUTES



Prendre conscience que nous pouvons à la fois nous ressembler et être différent-e-s et réfléchir sur la notion d'égalité de traitement pour tou-te-s malgré la différence (introduction aux notions de discriminations).



Une fiche « qui est différent-e ? » par équipe ; des stylos.



Étape 1 : Trouver la/les différence(s)

L'animateur/animateurice sépare le groupe en équipe (de maximum 4 personnes) et distribue à chacune un exemplaire en couleur de la fiche « qui est différent-e ? ».

Chaque équipe discute et répond aux

questions suivantes (pendant environ 15 minutes) :

- Que remarquez-vous sur l'image ? Décrivez-la.
- Quelle(s) différence(s) remarquez-vous en premier ? Pourquoi ?
- Quelle(s) point(s) commun(s) remarquez-vous en premier ? Pourquoi ?
- Un des personnages se démarque-t-il particulièrement des autres ? Pourquoi ?



Sur l'image, chaque personnage a une caractéristique précise qui le/la différencie des autres (couleur des vêtements, accessoire de sport, sexe, etc.). Avec cette question, il est intéressant de voir à quelle(s) différence(s) les participant-e-s accordent le plus d'importance et d'en discuter.

Quand une première différence est trouvée par les équipes, l'animateur/animateurice peut relancer la réflexion au sein des équipes.

- Existe(nt)-t-il d'autre(s) trait(s) distinctif(s) entre les différents personnages représentés ? D'autre(s) personnage(s) qui se démarque(nt) ? Pourquoi ?

Puis l'animateur/animateurice rassemble le groupe et chaque équipe rapporte les différences remarquées entre les personnages.

Il est important que toutes les différences et



les points communs soient identifiés et que l'animateur/animateur lance une discussion sur le fait que chaque personnage est unique et qu'il peut être à la fois différent et avoir un/des point(s) commun(s) avec un autre : 1 seul garçon, 1 seule personne en situation de handicap, 1 seul personnage en patins à roulette, un seul personnage grand de taille, tous les personnages ont une tenue vestimentaire différente et proviennent à priori d'une région du monde différente, etc.

Étape 2 : Accepter les différences

L'animateur/animateur demande ensuite aux participant-e-s d'imaginer l'histoire des personnages de l'image en leur posant des questions. A chaque question posée, l'animateur/animateur laisse un temps court (moins d'une minute) aux participant-e-s pour réfléchir :

- Comment s'appellent-ils/elles ?
- Quel âge ont-ils/elles ?
- Sont-ils/elles ami-e-s ? Si non, pourquoi ne le sont-ils/elles pas ?
- Font-ils/elles des activités ensemble ? Si non, pour quelle(s) raison(s) ?
- Vont-ils/elles à l'école ensemble ? Si non, pour quelle(s) raison(s) ?

Les réponses sont rédigées par un-e membre du groupe (ou par l'animateur/animateur). L'animateur/animateur invite les équipes à se regrouper et une personne par équipe raconte ensuite aux autres l'histoire de leurs personnages.



À chaque question, il est important de laisser chacun-e s'exprimer. Le rôle de l'animateur/animateur est de rebondir sur les réponses des participant-e-s en posant d'autres questions. Par exemple, si une équipe affirme que le garçon ne peut pas jouer avec les filles, il est important de demander pourquoi, de creuser le sujet.

Pour aller plus loin, l'animateur/animateur peut engager une conversation plus personnelle au sein du groupe en commençant par demander s'ils/elles aiment le skateboard et/ou le patin à roulette, etc. Quelques pistes de question pour approfondir :

- Connaissez-vous quelqu'un-e qui ressemble à l'un des personnages (vous-même ? un-e proche ? Quelqu'un-e de votre entourage ?)
- Vous est-il déjà arrivé-e de vous retrouver dans un groupe et de vous sentir différent-e ? Isolé-e ? Comment vous sentiez-vous ? Cette différence avait-elle de l'importance pour les autres ? Pourquoi ? Comment cela se manifestait-il ? Quelle a été votre réaction ?



Cette discussion doit se faire dans le plus grand respect de toute-s. L'animateur/animateur doit faire attention à la bienveillance entre les participant-e-s et jouer un rôle important de modérateur/modératrice. Ne s'expriment que ceux/celles qui le souhaitent.

Compte-rendu et évaluation

- Qu'avez-vous ressenti lors de l'activité ?
- Était-il facile ou au contraire, difficile de trouver toutes les différences ? Pourquoi ?
- Était-il facile ou au contraire, difficile d'imaginer l'histoire de vos personnages ? Pourquoi ?
- Était-il facile ou au contraire, difficile de le faire en groupe ? Pourquoi ?
- Votre histoire était-elle différente de celle des autres équipes ? Se ressemblaient-elles ? Pourquoi ?



ACTIVITÉ 2 : UNE NOUVELLE ÉCOLE



35 MINUTES



Introduire et réfléchir sur les questions liées à la tolérance et à l'acceptation des autres, l'autre.



Un exemplaire du texte pour l'animateur/animateur (en annexe et sur le CD de la mallette pédagogique) ; un objet qui sert de « coquillage de la parole » (explication dans « Conseils à l'animateur/animateur » ci-dessous).



Une nouvelle école

L'enfant vient d'arriver dans le quartier et c'est son premier jour d'école. Et d'ailleurs, l'enfant n'aime pas l'école, car il est difficile de se faire des copains et des copines.

Dans la classe, la seule place restante est tout au fond de la salle. Quand le maître pose une question de mathématiques, l'enfant veut répondre, mais assis derrière un grand costaud, le maître ne voit pas son doigt levé.

À la récréation, alors que tout le monde joue à chat-perché ou au ballon, personne ne l'accepte dans son équipe, parce qu'on pense qu'il est incapable d'attraper la balle. Tou-te-s chuchotent et rient dans son dos. L'enfant est triste et s'isole dans un coin.

Soudain, le ballon s'envole et atterrit de l'autre côté du mur de la cour de l'école, chez Mme Ronchonne. Impossible de lui demander, elle ne voudra jamais rendre le ballon et surtout, tout le monde a peur d'elle.

L'enfant découvre alors un petit trou dans le mur, s'y glisse, et rapporte le ballon. Les

autres sont ravi-e-s et acclament l'enfant.

Depuis ce jour, on lui laisse une place au premier rang, et on l'accepte dans les équipes. L'enfant a plein d'ami-e-s et aime l'école.

L'animateur/animateur rassemble le groupe en cercle et leur lit l'histoire « *Une nouvelle école* ». Il/Elle leur pose ensuite des questions.

1. Pouvez-vous donner un nom à cet enfant ?

Si les participant-e-s choisissent un prénom masculin, relire l'histoire avec le prénom masculin et continuer avec les questions 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8.

Si les participant-e-s choisissent un prénom féminin, relire l'histoire avec le prénom féminin et continuer avec les questions 2, 3, 4 puis passer aux questions 9, 10 et 11.

2. Que se passe-t-il dans l'histoire ? Pourquoi l'enfant est-il triste ?

3. Pourquoi personne ne voit l'enfant ?

4. Pourquoi personne ne veut jouer avec l'enfant ? Comment réagissent les autres enfants de l'histoire ?

5. Que pensez-vous de cette situation ?

Si les participant-e-s ont choisi un prénom masculin pour l'enfant :

6. Si l'enfant avait été une fille, cela changerait-il la situation ?

7. Si oui, pourquoi ?

8. Si non, pourquoi ?

Si les participant-e-s ont choisi un prénom féminin pour l'enfant :

9. Si l'enfant avait été un garçon, cela changerait-il la situation ?

10. Si oui, pourquoi ?

11. Si non, pourquoi ?

Questions pour terminer la discussion (commune à tou-te-s) :

12. Pour quelle raison l'enfant se fait-il des ami-e-s à l'école ?



La partie la plus importante de cette activité est le temps de discussion. Pour que chacun-e puisse s'exprimer, il est possible d'utiliser un quelconque objet servant de « coquillage de la parole » : la personne qui l'a en main est la seule qui peut parler, et l'animateur/animateur veille à ce que le « coquillage » passe de mains en mains. Toute-s ne sont pas obligé-e-s de s'exprimer.

Le rôle de l'animateur/animateur est également de rebondir sur les réponses des participant-e-s en posant d'autres questions pour approfondir les réflexions autour de l'acceptation de l'autre.

Compte-rendu et évaluation

- Qu'avez-vous pensé de l'histoire ?
- Avez-vous déjà vécu une situation comme celle de l'enfant ?



Pour cette question il est important de préciser aux participant-e-s qu'ils/elles ne répondent que s'ils/elles le souhaitent.

CONCLUSION DE LA SESSION



20 MINUTES



Fruits découpés (en annexe) ou post-it de différentes couleurs, crayons ou feutres, flipchart, poster ou panneau avec un dessin d'arbre ; poissons, algues, etc. dessinés et découpés de différentes manières.



Étape 1 : L'arbre d'évaluation

L'animateur/animateur reprend l'arbre d'évaluation et distribue de nouveaux « fruits post-it » et demande aux participant-e-s d'écrire ou dessiner les éléments retenus pendant la session et les place sur les branches de l'arbre.



Pour les participant-e-s qui auraient des difficultés à rédiger, l'animateur/animateur peut le faire avec eux/elles.

Étape 2: Evaluation globale

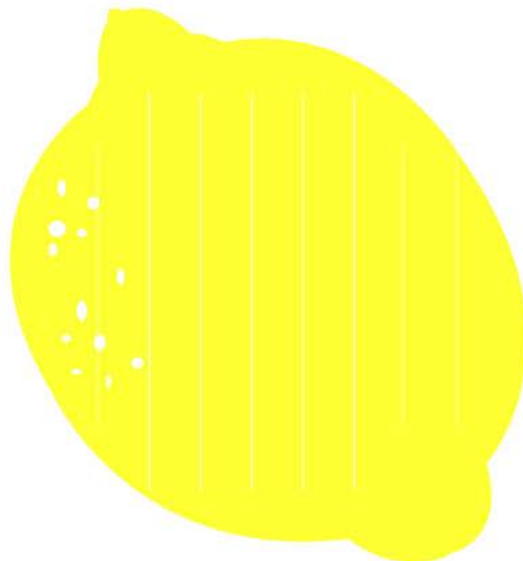
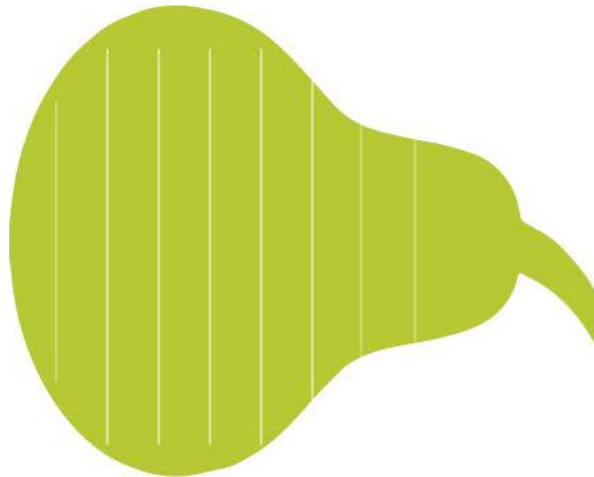
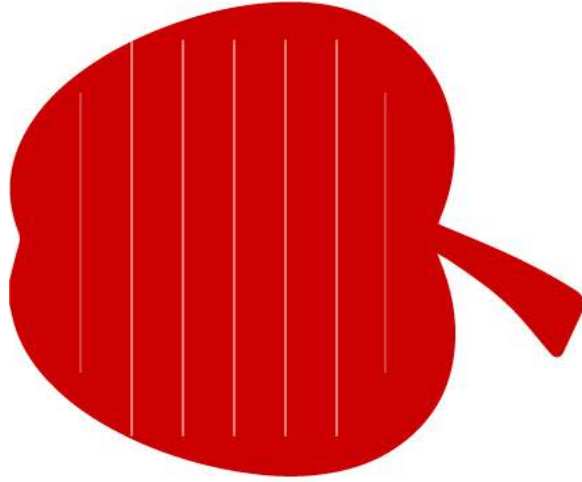
Afin d'évaluer le module dans son intégralité, l'animateur/animateur propose une grande feuille sur laquelle les participant-e-s colorient une mer avec des poissons et des algues. Il/elle leur distribue ensuite des poissons, algues, poulpes, etc. en carton et de différentes couleurs et demande aux participant-e-s d'écrire ou de dessiner dessus leurs découvertes, leurs éléments préférés et ceux qu'ils/elles ont moins apprécié.

ANNEXES

FICHE ÉVALUATION : MON HUMEUR



FRUITS POST-IT

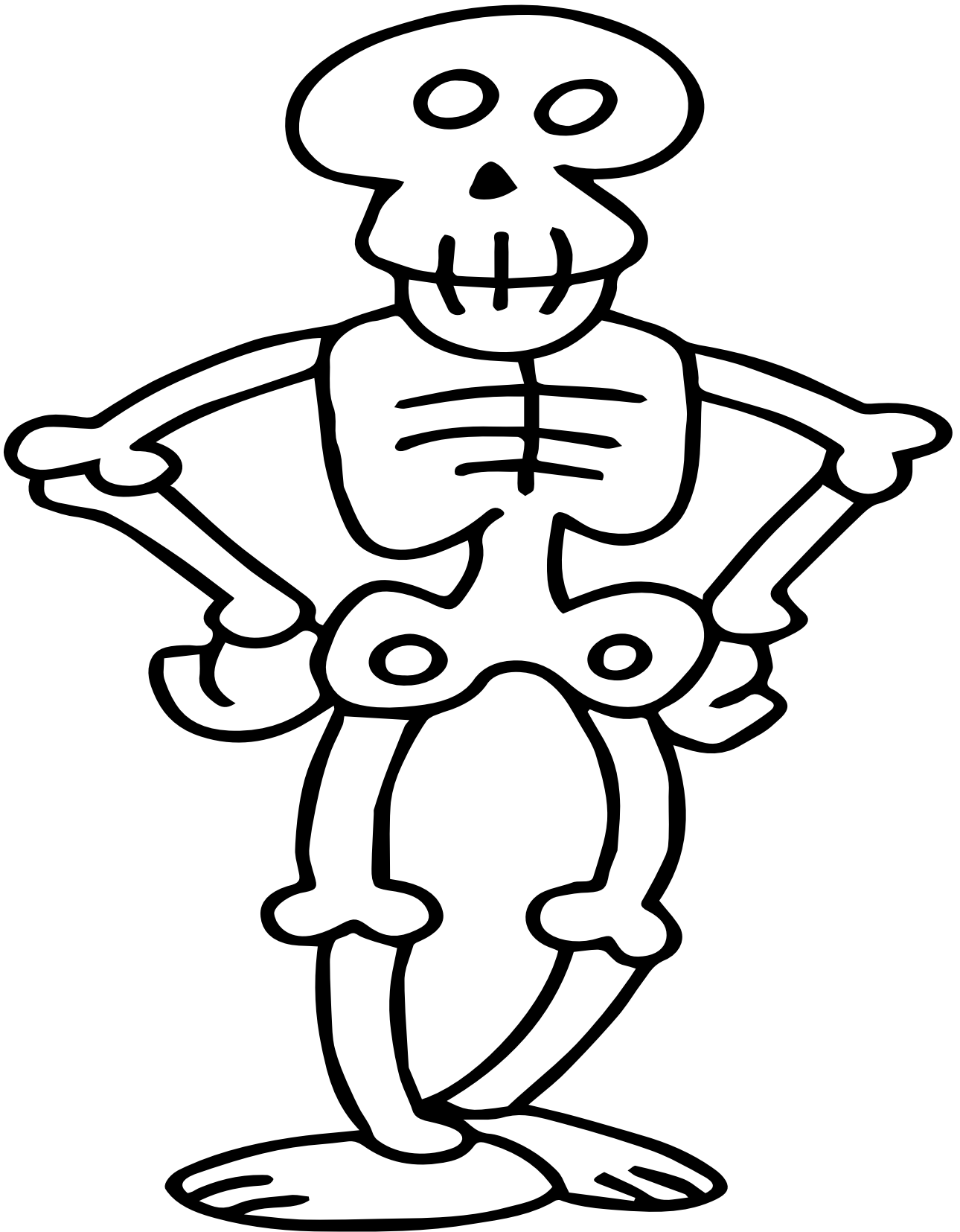






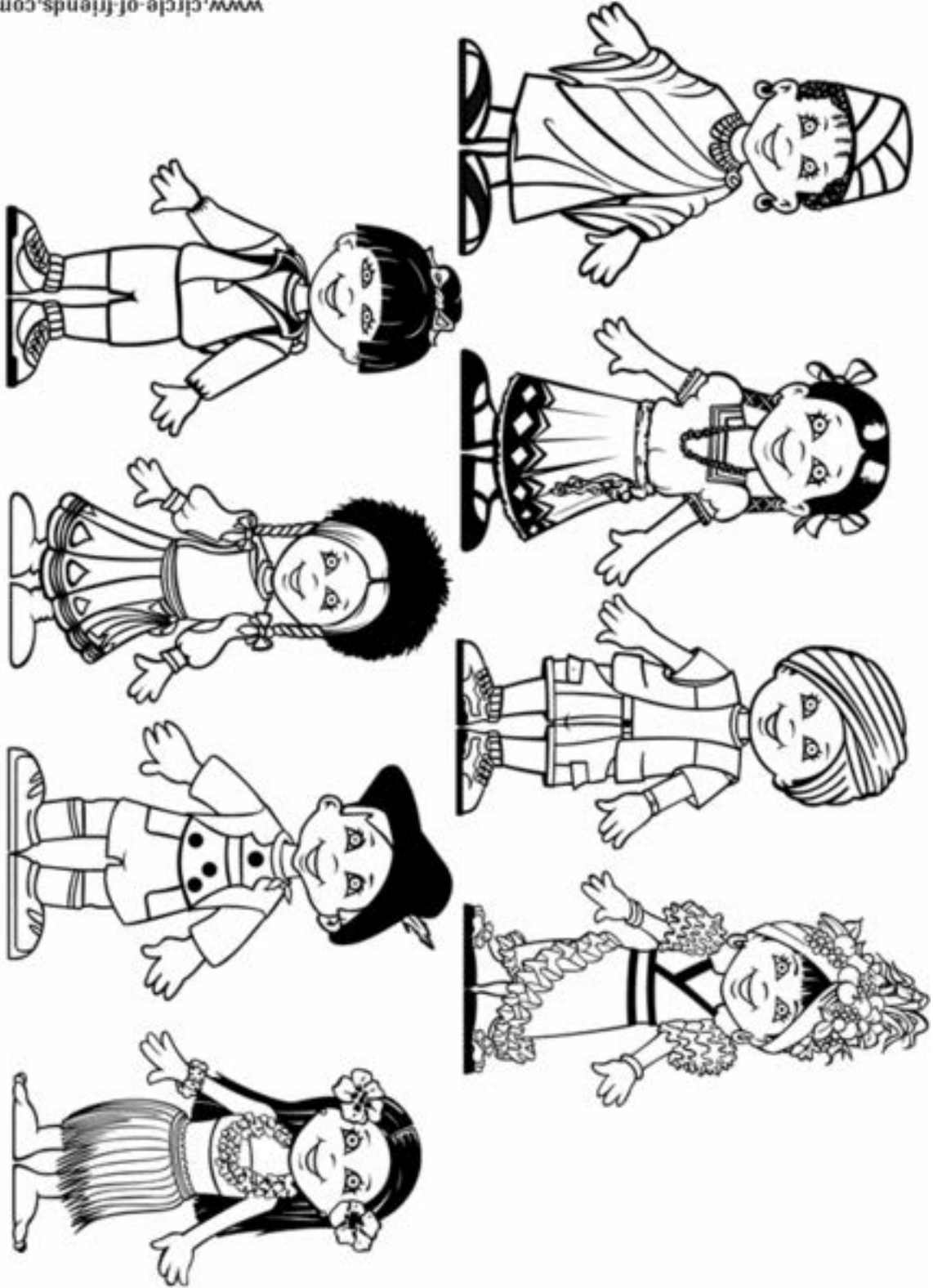


SESSION 2, ACTIVITÉ 1 : FICHE SQUELETTE



SESSION 2, ACTIVITÉ 2 : FICHE VILLAGE

www.circle-of-friends.com



SESSION 3, ACTIVITE 1 : FICHE "QUI EST DIFFÉRENT-E ?"



Une nouvelle école

L'enfant vient d'arriver dans le quartier et c'est son premier jour d'école. Et d'ailleurs, l'enfant n'aime pas l'école, car il est difficile de se faire des copains et des copines.

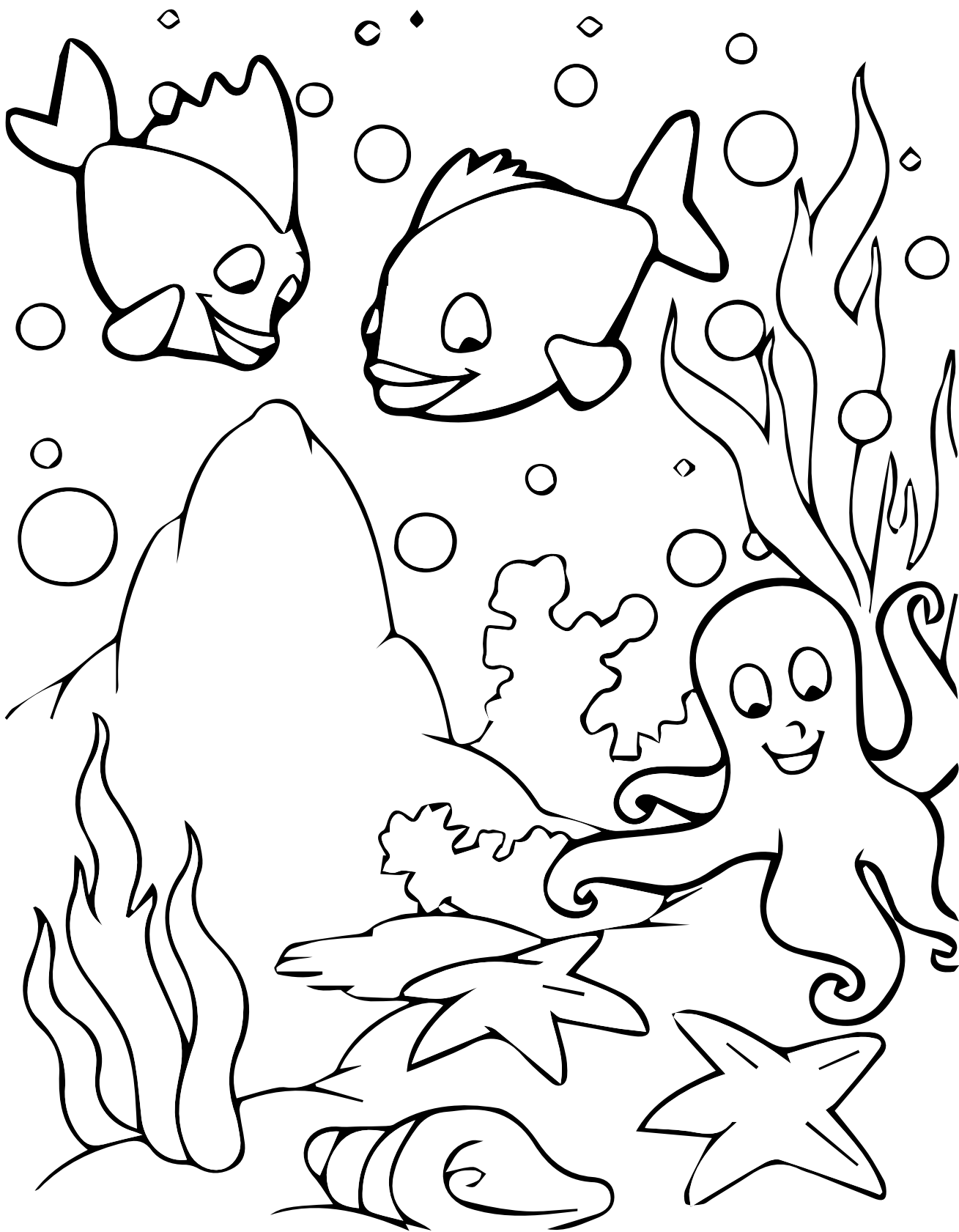
Dans la classe, la seule place restante est tout au fond de la salle. Quand le maître pose une question de mathématiques, l'enfant veut répondre, mais assis derrière un grand costaud, le maître ne voit pas son doigt levé.

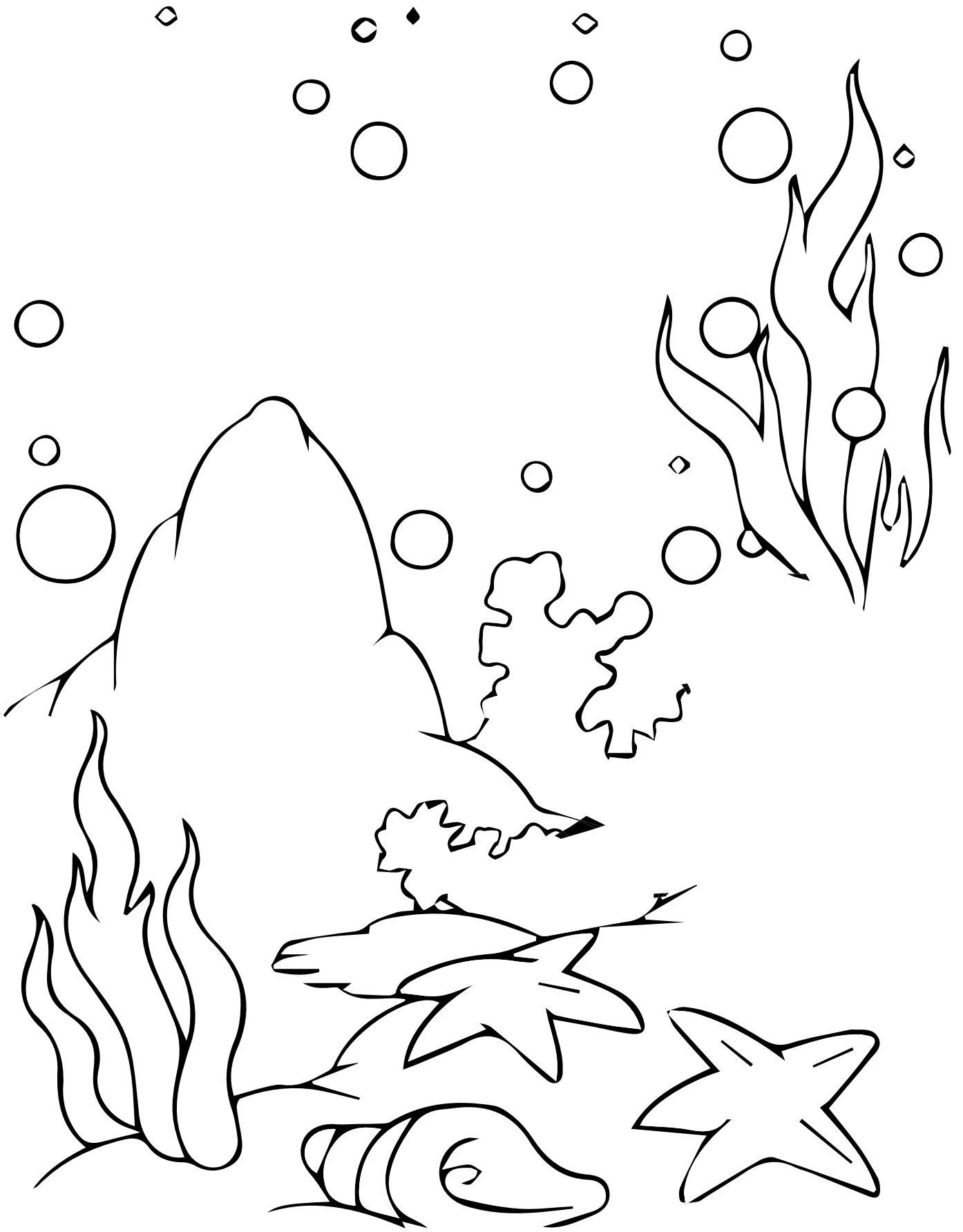
À la récréation, alors que tout le monde joue à chat-perché ou au ballon, personne ne l'accepte dans son équipe, parce qu'on pense qu'il est incapable d'attraper la balle. Toute-s chuchotent et rient dans son dos. L'enfant est triste et s'isole dans un coin.

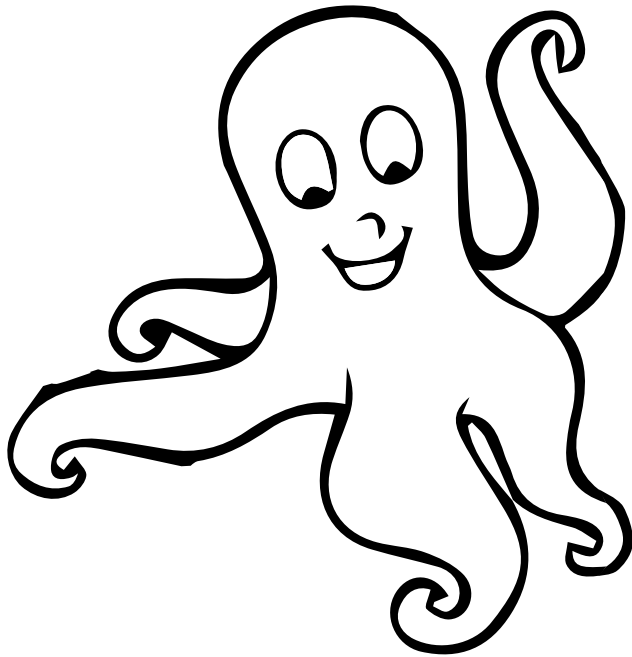
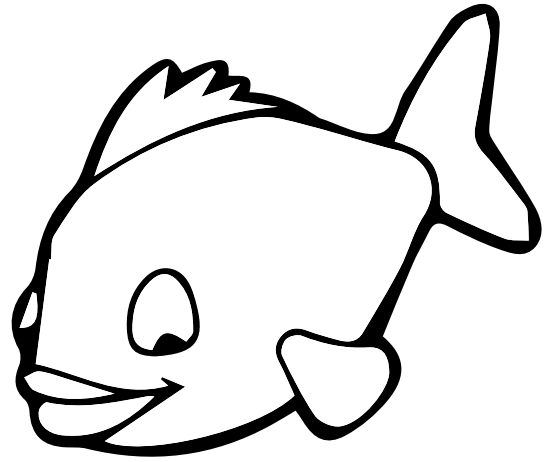
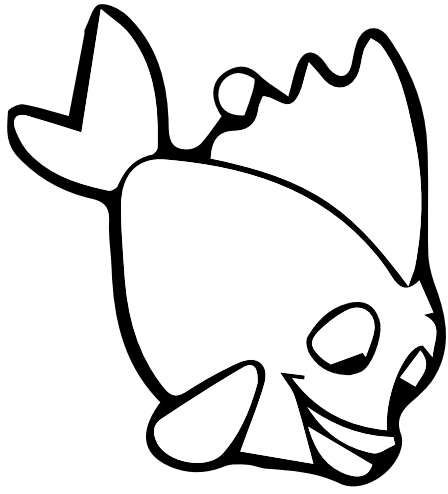
Soudain, le ballon s'envole et atterrit de l'autre côté du mur de la cour de l'école, chez Mme Ronchonne. Impossible de lui demander, elle ne voudra jamais rendre le ballon et surtout, tout le monde a peur d'elle.

L'enfant découvre alors un petit trou dans le mur, s'y glisse, et rapporte le ballon. Les autres sont ravi-e-s et acclament l'enfant.

Depuis ce jour, on lui laisse une place au premier rang, et on l'accepte dans les équipes. L'enfant a plein d'ami-e-s et aime l'école.







إنّ محتوى هذه المطبوعة هو مسؤولية مجموعة مكافحة العنصرية و المرافعة و الدفاع عن الأجانب و المهاجرين **GADEM** ولا يعبر بالضرورة عن موقف الشركاء و المانحين

Le contenu de la présente publication relève de la seule responsabilité du Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM), et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant l'avis de ses bailleurs.

The content of this publication is the sole responsibility of «Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM) and does not reflect the opinion of its donors

La mallette a été réalisée avec le soutien de :

LOUJNA
Tounkaranké


La Cimade
L'humanité passe par l'autre

SIGRID RAUSING TRUST

**ROSA
LUXEMBURG
STIFTUNG**

**FRANCE
VOLONTAIRES**
Echanges et solidarité internationale

**THE
FUND
FOR
GLOBAL
HUMAN
RIGHTS**

 Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral des
affaires étrangères DFAE

GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

WWW.GADEM-ASSO.ORG

54 avenue de France – Appt.3,
Rabat Agdal – MAROC

Tel / Fax: +212 537 77 10 94

contact@gadem-asso.org

www.gadem.asso.org



c'est fini !!



N° DL 2019MO0814

N° ISBN 978-9920-9868-7-8

N° ISSN 2665-7619