Croix-Rouge canadienne

BRISER LE CYCLE PAUVRETÉ MALADIE

GUIDE DE L'ANIMATEUR

La Croix-Rouge canadienne

Briser le cycle pauvreté-maladie

Droit d'auteur

©La Société canadienne de la Croix-Rouge, mai 2009
Tous droits réservés

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation, en totalité ou en partie, sont réservés pour tous pays. La reproduction, le stockage dans un système d'extraction ou la transmission, par un moyen électronique ou mécanique, y compris la photocopie ou l'enregistrement, d'un extrait de la présente publication, sont interdits sans la permission écrite préalable de la Société canadienne de la Croix-Rouge.

Imprimé au Canada ISBN 978-1-55104-454-5

Canadian International Development Agency

Agence canadienne de développement international

Table des matières

1 Objectif d'apprentissage
Aperçu et horaire de l'atelier
2 Remarques à l'intention de l'animateur
Déroulement du présent atelier
4 Outils de l'animateur
5 Liste du matériel requis

6 INTRODUCTION
Exercice préliminaire
7 Présentation de l'animateur et du sujet traité
8 La Croix-Rouge et le développement

10 JEU DE SOCIÉTÉ « LES GRANDEURS ET LES MISÈRES DU DÉVELOPPEMENT »
Jeu de société
12 Compte rendu sur le jeu
Problèmes et difficultés

14 BRISER LE CYCLE
Trouver des solutions
15 Transformer le cycle
18 Les objectifs du Millénaire pour le développement
Obstacles au développement

22 CONCLUSION
« Fouillez dans vos poches »
23 Prendre les grands moyens / Mot de la fin

Objectif d'apprentissage

BUT Sensibiliser le public à la pauvreté et à la souffrance qui accablent près de trois milliards de personnes à l'échelle mondiale, et l'inciter à prendre des mesures pour améliorer ces conditions.

OBJECTIFS À la fin de cette séance, les participants pourront :

1) expliquer et relier de nombreuses causes de la pauvreté et de la vulnérabilité permanente;

2) déterminer des solutions durables à long terme qui permettront de briser le cycle, ainsi que certains des obstacles très concrets qui se profilent à l'horizon;

3) comprendre la façon dont ils peuvent intervenir à un niveau local pour changer les choses à l'échelle internationale, afin de transformer ces cercles vicieux en des cercles plus « vertueux ».

Aperçu et horaire de l'atelier -- 75 min

PARTIE I INTRODUCTION		**15 min**
1. Exercice préliminaire	7	
2. Présentation de l'animateur et du sujet traité	5	
3. La Croix-Rouge et le développement	3	
PARTIE II JEU DE SOCIÉTÉ « LES HAUTS ET LES BAS DU DÉVELOPPEMENT »		
1. Jeu de société	15	
2. Compte rendu sur le jeu	5	
3. Problèmes et difficultés	5	
PARTIE III BRISER LE CYCLE		**30 min**
1. Trouver des solutions	5	
2. Transformer le cycle	15	
3. Les objectifs du Millénaire pour le développement	5	
4. Obstacles au développement	5	
PARTIE IV CONCLUSION		**5 min**
1. « Fouillez dans vos poches »	4	
2. Prendre les grands moyens / Mot de la fin	1	

Remarques à l'intention de l'animateur

Dans les pays du Sud ou en développement, le cycle mortel pauvreté-maladie dépossède les personnes de leur avenir. Un agriculteur dont les moyens de subsistance sont généralement confortables succombe à une maladie qu'il est facile d'éviter dans le monde industrialisé; comme il ne peut plus travailler, sa famille souffre de la faim...
Privée de scolarité, une fille n'apprend pas à lire... mais elle n'apprend rien non plus au sujet de son corps et de ses droits, ce qui limite ses chances de briser le cycle pour elle-même et sa future famille.
Un pays écrasé par un conflit interne, l'endettement international et des conditions commerciales déloyales n'est pas en mesure d'affecter suffisamment de fonds aux soins de santé, à l'éducation et au bien-être social de son peuple.
Une famille qui n'a pas accès au travail, au crédit ou aux terres est contrainte de faire des choix malsains, qui auront une incidence sur la capacité de la prochaine génération de découvrir des solutions utiles à l'égard de sa vulnérabilité chronique.
Il ne s'agit pas de scénarios isolés ou exagérés – à peu près 1,3 milliard de personnes doivent survivre avec moins d'un dollar par jour... et autant avec seulement deux dollars par jour.

Comment se déroule cet atelier?

L'atelier intitulé ***Briser le cycle pauvreté-maladie*** a été conçu pour des participants d'âge à fréquenter l'école secondaire, mais on peut s'en servir aussi pour des groupes plus âgés. La version qui est présentée ici dure 75 minutes, mais l'atelier peut être prolongé ou étiré sur deux cours.

L'atelier débute par une activité de mise en train – un jeu de rôles qui se situe dans un pays réel où vivent de vrais gens – afin de préparer la voie à l'examen de la situation des habitants du Sud et du processus de développement lui-même.

En petits groupes, les participants se livrent ensuite à un jeu de société**, *Les hauts et les bas du développement*** (apparenté à *Serpents et échelles*), durant 12 minutes. Cette expérience place les étudiants en situation dans la vie quotidienne d'hommes, de femmes et d'enfants d'un pays en développement. Au moyen du jeu, ils découvriront les nombreuses réalités associées à la santé, à l'éducation, à la nutrition, au sexe, à l'endettement, à l'aide, au travail et au conflit.

Par la suite, les étudiants cernent et relient les divers problèmes qui se sont posés dans le contexte du jeu, après quoi ils travaillent en petits groupes afin de trouver des solutions qu'il serait possible d'incorporer au cycle de la pauvreté, de façon à transformer le cours des événements.

Un examen critique des Objectifs du Millénaire pour le développement (OMD) des Nations Unies d'ici 2015, ainsi que des obstacles et des difficultés devant lesquels nous nous trouvons lorsqu'il s'agit de les mettre en œuvre, aidera les participants à comprendre ce qui est fait ou non dans le monde face aux besoins en développement qui auront été analysés à ce stade.

Pour terminer, on demande aux participants, sur une note humoristique, de reconnaître leur richesse et leur chance relatives, par comparaison avec beaucoup de personnes dans le monde – ce qui est suivi d'un remue-méninge sur les mesures à prendre localement et mondialement, à titre individuel et à titre collectif.

Outils de l'animateur

Vos outils pour l'atelier intitulé *Briser le cycle pauvreté-maladie* sont les suivants : le Guide de l'animateur, le jeu de société, les documents, le diaporama et les feuilles de travail. Ces éléments contiennent tout ce dont vous avez besoin pour animer cet atelier de formation. On peut les télécharger à partir du site Web de la Croix-Rouge canadienne.

Il est important que vous acquériez des connaissances de base au sujet de certains obstacles au développement qui sont abordés vers la fin de l'atelier – en particulier au sujet de l'**aide**, du **commerce** et de l'**endettement** – de façon à pouvoir aider les participants à comprendre l'importance de ces facteurs dans le processus de développement.

Guide de l'animateur

Le Guide de l'animateur est votre outil de référence. Afin que la formation se déroule sans heurts, il est essentiel que vous utilisiez le Guide à la fois pour vous préparer à l'atelier et pour l'animer. Il présente les grandes lignes de la séquence d'apprentissage, de même que des suggestions en matière d'interventions. Le Guide comprend les éléments ci-après.

Haut de la page
- Titre de la section
- Durée de la section

Colonne de gauche
- Sujet traité
- Durée approximative
- Matériel requis pour le sujet traité

Colonne de droite
- Activités d'apprentissage : directives pour aborder les sujets, questions à poser, réponses escomptées, points clés à souligner.
- Les points à faire valoir sont <u>précédés d'un point vignette</u>, alors que les directives à l'Intention de l'animateur ne le sont pas.

Symboles utilisés

Durée

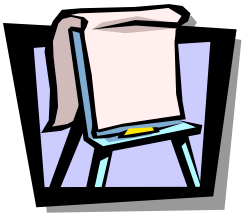


Tableau de papier

Document

Diapositive / Rétroprojection / Élément visuel

Liste du matériel requis

Matériel

- *Un portrait global* – Mariama
- Jeux de société *Les hauts et les bas du développement* (à télécharger en quatre cadrans à partir du site Web)
- Dés (10 à 12)
- Pions (pour chacun des joueurs)
- Crayons feutre
- Feuilles comportant des exemples de solutions
- Feuilles de papier vierge
- Affiche sur le cycle de la pauvreté (élaborée à partir du document)
- Script intitulé *Les chanceux, c'est nous*
- Gomme adhésive

Documents

- N° 1 : Diagramme ovale – Conséquences et solutions
- N° 2 : Cycle de la pauvreté
- N° 3 : Objectifs du Millénaire pour le développement et obstacles
- N° 4 : Feuille *InfoAction*

Diapositives

- N° 1 : Carte de la Sierra Leone
- N° 2 : Titre
- N° 3 : Diagramme ovale
- N° 4 : Cycle de la pauvreté
- N° 5 : Les objectifs du Millénaire pour le développement
- N° 6 : Obstacles

Introduction 15 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 7 min Diapositive n° 1 Carte de la Sierra Leone **Matériel** – Un portrait global : scénario concernant « Mariama »	**EXERCICE PRÉLIMINAIRE** -- un élément « accrocheur » qui attire l'attention, qui met en évidence les stéréotypes, qui touche la corde sensible ou qui produit autrement une forte impression d'entrée de jeu. Par exemple : Un **portrait global** (scénario) Avant le début de l'atelier, découpez le scénario concernant « Mariama » et collez-le sous un bureau ou une chaise. Demandez aux étudiants de regarder sous leur bureau… Puis demandez au « gagnant », à la « gagnante » de se lever et de lire le scénario, lentement et distinctement, dans le rôle de « Mariama ». <u>Posez les questions suivantes à « Mariama »</u> • Quelles sont les solutions élémentaires aux problèmes de santé devant lesquels se trouve ce village? • Pensez-vous qu'il soit possible d'immuniser tous les enfants du monde? Qu'est-ce qui nous en empêche? Ensuite, posez certaines (ou l'ensemble) des questions ci-après <u>à tout le groupe</u>, en permettant à n'importe quel participant de répondre. • Comment des enfants peuvent-ils mourir d'une condition physique aussi banale que la diarrhée? • Pourquoi le gouvernement de la Sierra Leone ne donne-t-il pas accès à des programmes d'immunisation, à de l'eau saine et à une hygiène adéquate à Mariama et aux autres enfants de son village? • Si la famille touchait un revenu plus important et plus stable, à votre avis, compterait-elle autant d'enfants?

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• Qu'en serait-il, si aucun des premiers enfants n'était décédé? • Quelles sont les principales raisons pour lesquelles les personnes ont autant d'enfants? • Les personnes sont-elles pauvres parce qu'elles ont beaucoup d'enfants… ou ont-elles beaucoup d'enfants parce qu'elles sont pauvres?… (Autrement dit, est-ce la surpopulation qui conduit à la pauvreté… ou la pauvreté qui conduit à la surpopulation?) • Que se passe-t-il lorsque nous privons les enfants, et surtout les filles, d'éducation? • De quelle façon la guerre peut-elle occasionner des difficultés à vivre pour les enfants? • Ce sont des problèmes de développement comme ceux-là, entre autres, que nous approfondirons au cours du présent atelier.
 Durée : 5 min	**PRÉSENTATION DE L'ANIMATEUR ET DU SUJET TRAITÉ** Présentez le **sujet** – « Briser le cycle pauvreté-maladie » ○ la pauvreté, la maladie et divers facteurs qui sont préjudiciables à la qualité de vie dans les pays en développement ○ toute expérience personnelle pertinente, « anecdote » ou « mise en scène » Présentez brièvement un **contexte** – les « bonnes » et les « mauvaises » nouvelles. • Nous réalisons des progrès – des centaines de millions de personnes vivent mieux que jamais auparavant. • Cependant… près de la moitié de l'humanité est touchée par la guerre, une catastrophe, la pauvreté, la maladie ou des troubles sociaux quelconques…

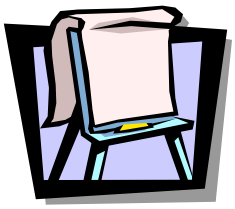
Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• … et le fossé entre les « possédants » et les « non-possédants » ne cesse de s'élargir. • Selon les Nations Unies, un milliard de personnes vivent dans une **pauvreté absolue**, en survivant à peine avec **moins d'un dollar par jour**. • Qu'est-ce que cela signifie? Les foyers n'arrivent pas à combler les besoins essentiels à leur survie, et par conséquent : o ils souffrent de faim chronique; o ils ne peuvent pas obtenir de soins de santé; o ils n'ont ni eau potable sécuritaire ni hygiène; o ils n'ont pas les moyens de payer des études à leurs enfants; o éventuellement, ils n'ont même pas d'abri élémentaire – un toit pour se protéger de la pluie; o ils sont dépourvus d'articles d'habillement élémentaires, comme des chaussures. • Plus de 2,5 milliards de personnes doivent vivre avec **moins de deux dollars par jour** – ce qui veut dire que leurs besoins essentiels sont tout juste comblés.
 Durée : 3 min	**LA CROIX-ROUGE ET LE DÉVELOPPEMENT** • Quand vous pensez à la Croix-Rouge, qu'est-ce qui vous vient à l'esprit? • La Croix-Rouge est surtout connue pour la protection et l'aide humanitaire qu'elle offre aux victimes de la guerre et des catastrophes. • Mais la Croix-Rouge canadienne et la Croix-Rouge internationale visent à offrir une aide **impartiale** aux **personnes vulnérables**… aux personnes, aux foyers ou à des collectivités « menacées » par des situations qui se rattachent à des traumatismes, des maladies, des abus, de la négligence, de la violence, des catastrophes et/ou à une détérioration des conditions socioéconomiques. • Il y a plus de 185 Sociétés de la Croix-Rouge ou du Croissant-Rouge dans le monde, et une bonne partie de

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	ce que nous approfondirons dans le cadre du présent atelier portera sur les activités de la Croix-Rouge dans beaucoup de ces pays.

Jeu de société « Les hauts et les bas du développement »
25 minutes

Sujet / Durée / Matériel	**Activités d'apprentissage**
 Durée : 15 min **Matériel** – Jeux de société *Les hauts et les bas du développement* – Dés – Pions (pour chacun des joueurs)	**JEU DE SOCIÉTÉ** **<u>Téléchargement à partir du site Web de la Croix-Rouge canadienne</u>** C'est le jeu de société qui est l'élément matériel essentiel à la conduite de l'atelier. Vous avez accès à une version **en couleur** et à une version en **noir et blanc** du jeu, selon votre capacité d'impression. Pour les deux versions 1. Imprimez chacun des quatre cadrans (21 cm x 28 cm) du jeu de société en **format à l'italienne**. 2. Taillez les quatre feuilles et collez-les. Vous obtiendrez alors un plateau mesurant environ 50cm x 38 cm. 3. Il est recommandé de faire laminer les plateaux si vous désirez les utiliser régulièrement. 4. Imprimez ensuite le *Guide de l'animateur* et tout le matériel, les documents et les feuilles de travail nécessaires pour l'atelier (précisés dans le présent Guide). Le jeu de société permettra de reconstituer l'« expérience » de la vie en milieu rural dans un pays en développement. **Regroupez** les participants par **trois** – si le nombre ne se divise pas également, formez des <u>tandems</u>, plutôt que des groupes de quatre. La dynamique est meilleure avec des groupes de trois. **Directives :** Dites aux participants qu'ils sont sur le point de faire l'expérience de la vie dans un village, quelque part dans le monde en développement. Ce village présente les caractéristiques suivantes : • 3 000 habitants; • l'agriculture constitue en grande partie le fondement de l'activité économique; • il y a des industries artisanales (métiers); • il n'est pas situé à proximité d'une agglomération urbaine importante; • le climat est chaud et sec;

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• il y a eu une guerre civile dans ce pays récemment. Expliquez les règles du jeu. Beaucoup de personnes se sont probablement adonnées à *Serpents et échelles* à un moment donné lorsqu'elles étaient enfants. Demandez aux groupes de lire les instructions avec vous **AVANT** de leur remettre le dé. Au fil du jeu, il est possible que les participants se retrouvent en concurrence afin de gagner. Faites-leur bien comprendre qu'il ne s'agit pas d'une course, et qu'il n'y a ni gagnants ni perdants. Encouragez les étudiants à lire attentivement et à saisir les événements qui leur arrivent chaque tour. Il est utile que chacun des participants **lise à haute voix les renseignements qui figurent dans la case** lorsqu'il y pose son pion – et qu'il lise les possibilités associées aux nombres « IMPAIR » et « PAIR » AVANT de jeter le dé de nouveau. Laissez les participants jouer en groupes de deux ou trois durant environ **12 minutes** – ce qui est suffisamment long pour acquérir l'« expérience » dont nous nous servirons pour travailler, à l'étape initiale du compte rendu et dans le cadre de l'activité ultérieure. Il ne serait pas plus productif de prolonger le jeu, car il est bon de poursuivre sur sa lancée à un moment où les participants sont encore très stimulés par son contenu. **Étayez certains termes utilisés dans le jeu par des renseignements généraux.** Case 17 – **« aide conditionnelle »** – aide internationale qui doit servir à acheter des produits particuliers du pays donateur – des biens qui, parfois, ne sont ni appropriés ni utiles dans le pays bénéficiaire. Case 40 – **cuisinière au biogaz** – un dispositif de cuisson alimenté avec des déchets d'origine animale ou humaine et produisant un gaz efficace et inodore.

Sujet / Durée / Matériel	**Activités d'apprentissage**
 Durée : 5 min	**COMPTE RENDU SUR LE JEU** **Examen – « Qu'est-ce qui s'est passé? »** **Compte rendu ouvert** • Comment s'est déroulée cette expérience? • Combien de joueurs sont arrivés à la fin? • Qu'est-ce qui vous a surpris? … Quelqu'un d'autre? • Quelles autres expériences avez-vous faites? • Étiez-vous frustrés? Pour quelles raisons? • Dans quel genre de « cycles » avez-vous été piégés? • Quel rôle a joué la « chance »? Autrement dit, la vie était-elle « juste » ? • Dans quelques minutes, nous analyserons les choses négatives qui vous sont arrivées… • Mais pour l'instant, examinons les choses positives qui vous sont arrivées… • Quels ont été les événements avantageux dans votre vie? • Pensez-vous que le jeu représente des réalités de la vie au village?
 Durée : 5 min 	**PROBLÈMES ET DIFFICULTÉS** Cette **brève** étape a pour objet de présenter aux participants, sous forme de diagramme, un résumé des problèmes auxquels ils ont fait face durant le jeu. Pendant que les participants se livrent au jeu, écrivez **trois en-têtes** au tableau et inscrivez deux des éléments les plus évidents sous chacun d'eux. Par exemple **<u>Conditions médicales / soins de santé</u>** maladies, eau insalubre **<u>Conditions économiques</u>** manque de terres, endettement international **<u>Conditions sociales</u>** conflit armé, décrochage scolaire des enfants

 Document n° 1 Diagramme ovale – Conséquences et solutions Diapositive n° 2 Diagramme ovale	Demandez aux étudiants de lancer collectivement – et rapidement, en **3 à 5 minutes** – autant d'idées que possible. **<u>Il n'est pas nécessaire que vous écriviez</u> ces suggestions au tableau...** Après le « remue-méninge », distribuez le document où figure le diagramme « ovale »… et pour l'instant, demandez aux étudiants d'examiner les conséquences – y compris celles qui n'ont peut-être pas fait surface durant le déballage d'idées collectif. • Ce que nous avons schématisé dans cet ovale, c'est d'une certaine façon l'**avenir probable**, c'est-à-dire, si rien ne change, la réalité qui se présentera demain, le jour d'après et les jours qui suivront…

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 5 min Document n° 1 Diagramme ovale – Conséquences et solutions	**TROUVER DES SOLUTIONS** • Nous voulons désormais commencer à envisager un **avenir possible** différent, c'est-à-dire, ce qui pourrait arriver si certaines conditions étaient remplies. • Quelles « solutions » (mesures et programmes) recommanderiez-vous afin d'aider les personnes des pays en développement à atteindre une meilleure qualité de vie? Votre tâche consiste à travailler là-dessus en groupe. Demandez aux participants de former les mêmes groupes de **trois** qu'au moment du jeu. Deux tandems peuvent être associés, si cela convient. Assigner à chacun des groupes l'une des trois catégories indiquées dans l'ovale : facteurs médicaux, facteurs économiques, facteurs sociaux généraux. Les étudiants ont pour tâche de lancer rapidement beaucoup de **solutions** possibles aux problèmes indiqués dans la partie du diagramme ovale qui leur a été attribuée. Assurez-vous qu'ils examinent le sujet du diagramme ovale qui leur incombe. **REMARQUE** : Vous devrez vous déplacer d'un groupe à un autre, afin d'aider les étudiants à approfondir les solutions qu'ils trouveront. À titre d'exemple, l'évocation de l'« aide étrangère » est trop générale… incitez les étudiants à proposer un type d'aide qui pourrait servir plus particulièrement à fournir de l'assistance. **Rappelez aux étudiants** que le jeu de société faisait ressortir des solutions aussi bien que des problèmes, et demandez-leur d'en tenir compte dans leur discussion. Ils peuvent aussi incorporer les renseignements fournis dans le **portrait global** qui a été présenté au début de l'atelier (Mariama), s'il y a lieu.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 10 min **Matériel** – Exemples de solutions micro et macro	**TRANSFORMER LE CYCLE** Une fois que la séance de « remue-méninges » initiale est terminée, donnez aux participants deux **exemples** « assez complexes » montrant de quelle façon une solution peut être élaborée afin d'être appliquée à l'un des problèmes illustrés dans le jeu de société. Présentez **deux exemples –** l'un micro et l'autre macro. **<u>N° 1 Micro exemple</u>** Dans le jeu, la case 45 se lit comme suit : « ***Le choléra se propage rapidement dans le village. Votre puits se trouve à proximité de votre toilette extérieure, alors tu tombes malade***. » **Problème** : Une hygiène inadéquate conduit à la propagation de maladies – et beaucoup de gens dans le monde ne disposent pas d'installations hygiéniques adéquates, pas même d'une toilette ou d'une latrine extérieure. **Solution** : Construire des latrines (bécosses) afin de prévenir la propagation de maladies infectieuses. **La solution <u>intégrale</u>** ➢ Instaurer un programme de prêts à intérêt réduit (ou francs d'intérêt) à l'intention de toutes les familles qui souhaitent construire une latrine. ➢ Prévoir la collaboration d'ingénieurs gouvernementaux (ou étrangers) qui initieront les villageois à la construction de latrines. ➢ Les villageois effectueront les travaux eux-mêmes. ➢ Fournir d'autres renseignements en matière d'hygiène durant la construction (se laver les mains, faire bouillir l'eau, l'importance d'utiliser les latrines, la prévention du VIH/sida éventuellement, et ainsi de suite). **<u>N° 2 Macro exemple</u>** Dans le jeu, il est indiqué à la case 9 qu'en raison de l'endettement international, il est difficile pour les gouvernements d'assurer l'éducation de base des enfants – et il est également mentionné que les filles sont les plus mal loties sur le plan de l'éducation. À la case 46, on montre que beaucoup d'enfants doivent travailler afin d'aider à subvenir aux besoins de la famille et que, par conséquent, ils se trouvent dans l'impossibilité de fréquenter l'école.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Diapositive n° 3 Le cycle de la pauvreté Document n° 2 Le cycle de la pauvreté **Matériel** – Affiche d'exposition sur le cycle de la pauvreté	**Problème** : Certains pays peuvent difficilement fournir à leur peuple les services sociaux nécessaires à cause du fardeau lié au remboursement de la dette. **Solution** : Annuler une part de la dette, mais en rattachant cette mesure à l'affectation de fonds à l'éducation. **La solution intégrale** ➢ Les nations développées doivent annuler une part importante de la dette de ce pays. ➢ Le pays doit **garantir** que les fonds qui ne seront pas engagés pour le remboursement de la dette seront affectés à l'éducation – les salaires des professeurs, les livres, les fournitures, la construction et l'entretien. ➢ Tous les frais de scolarité doivent être abolis – même des frais modestes peuvent constituer un obstacle énorme pour certaines familles. ➢ À titre de mesure incitative pour les familles qui risquent normalement de devoir envoyer leurs enfants travailler, les écoles doivent offrir des repas aux enfants qui fréquentent l'école élémentaire. Distribuez à chaque personne une copie de la feuille intitulée ***Le cycle de la pauvreté***. En plénière, examinez le **cycle de la pauvreté** avec les étudiants (au moyen d'une grande affiche d'exposition, si possible). **REMARQUE** : Comme il s'agit d'une adaptation du diagramme figurant à la page 347 de l'étude sociale intitulée *Counterpoint*[1], il est **possible** que les étudiants le connaissent déjà. Montrez où la solution « latrines » et la solution « école » pourraient s'insérer dans le cycle de la pauvreté – et expliquez la façon dont cela pourrait transformer quelques phases du cycle de manière positive.

[1] CRANNY, M. et G. MOLES. *Counterpoints : Exploring Canadian Issues*, Toronto, Prentice Hall, 2001.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
Matériel – Feuilles de papier	À titre d'exemple, cela améliorerait la condition sanitaire, ce qui permettrait d'assurer un meilleur développement des enfants, ce qui, par ricochet, occasionnerait un meilleur rendement scolaire… et ainsi de suite. Demandez à chacun des groupes de choisir l'**une** des solutions évoquées lors de leur remue-méninge – l'une de celles qui présentent pour eux le plus grand intérêt – et d'examiner : • la façon dont elle pourrait être mise en œuvre (par exemple les prêts, la formation et les travailleurs du village dans l'exemple portant sur les latrines); • la façon dont elle permettrait d'aborder plus d'un problème dans le cadre du projet; • l'endroit où ils insèreraient cette solution dans le cycle; • la façon dont la solution influerait sur quelques étapes du cycle de la pauvreté dès ce moment. Enjoignez tous les groupes à écrire leur solution en caractères d'imprimerie sur un morceau de papier (distribué) – en inscrivant quelques mots en GROS CARACTÈRES au moyen d'un crayon-feutre de couleur (distribué). Dans chacun des groupes, priez une personne d'aller au tableau et d'indiquer l'intervention sélectionnée sur la grande affiche d'exposition, au point d'entrée que son groupe aura déterminé. Une fois que toutes les solutions sont affichées, demandez à quelques groupes (trois – un pour chacune des catégories) de préciser un peu sa « solution »… puis d'expliquer les changements qu'elle entraînerait dans le cycle (… seulement quelques étapes à chacun…, sinon l'exercice deviendrait assez répétitif.) Au fil de l'exercice, assurez-vous de demander, de faire ressortir ou d'expliquer certains points plus « subtils ». En raison des contraintes de temps, les autres groupes n'auront pas la possibilité de présenter leur solution, à moins que la période de cours n'excède 75 minutes – et même en pareil cas, vous ne pourrez pas faire passer tous les groupes.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	Il demeure tout de même préférable de former un plus grand nombre de groupes comptant moins d'étudiants, car cela facilite leur participation à la tâche.
 Durée : 5 min Diapositive no 4 Les objectifs du Millénaire pour le développement Document n° 3 Les objectifs du Millénaire pour le développement d'ici 2015	**LES OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT (OMD)** Demandez aux participants d'examiner **Les objectifs du Millénaire pour le développement** des Nations Unies d'ici **2015**. • Ces objectifs sont assez logiques et ils correspondent au monde possible que les Nations Unies prévoient. • Au Canada et dans les autres pays industrialisés, nous avons déjà atteint ces objectifs de base en grande partie. • Ce sont les mêmes objectifs que le monde n'est pas parvenu à atteindre pour l'an 2000. • Ces solutions sont-elles logiques? • Permettraient-elles de résoudre certains problèmes que vous avez rencontrés dans le contexte du jeu de société?
 Durée : 5 min Diapositive n° 5 Les objectifs du Millénaire pour le développement	**OBSTACLES AU DÉVELOPPEMENT** • ***Pourquoi beaucoup de ces besoins essentiels ne sont-ils pas comblés à l'égard d'un aussi grand nombre de personnes?*** • Les solutions que vous venez de présenter, ainsi que Les objectifs du Millénaire pour le développement des Nations Unies d'ici 2015, sembleront probablement tout à fait logiques ou assez évidents. Cependant, ils ne sont pas assez répandus pour permettre de s'attaquer au problème de la souffrance humaine.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Document n° 3 Obstacles au développement	• **Pourquoi en est-il ainsi?** À ce stade, nous voulons amener les participants à envisager certains obstacles qui semblent bloquer l'application des interventions susmentionnées dans le monde. Les dix réalités et obstacles ci-après sont énumérés dans le document sous le titre « Les OMD des Nations Unies ». **<u>Vous devez faire ressortir les principaux obstacles ci-après</u>.** **Manque de fonds pour les dépenses sociales (publiques), et en particulier pour les soins de santé et l'éducation :** o aide internationale décroissante o fardeau de l'endettement excessif o conditions déloyales du commerce (obstacles, subsides) o dépenses militaires élevées **Réalités sociales en place** o catastrophes naturelles o **dégradation de l'environnement** … un facteur de plus en plus critique o conflits o maladies (VIH/sida, tuberculose, malaria, maladies hydriques) o manque d'éducation (surtout dans le cas des filles) o gouvernements instables ou inefficaces S'il reste du temps, précisez des points essentiels concernant quelques obstacles. Sinon, contentez-vous d'attirer l'attention des étudiants sur la liste, à titre de référence ultérieure. Par exemple **1) Aide internationale décroissante** • En 1969, les nations développées promettaient d'accorder 0,7 % de leur revenu national brut (RNB) à l'aide internationale.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• Seul **un petit nombre de pays de l'Europe du Nord** comme la Suède, le Danemark et la Norvège sont parvenus à atteindre ce but. • D'autres pays européens ont fait la promesse d'atteindre cet objectif dans les plus brefs délais. • Le Canada n'a jamais fait cette promesse – en 2006-2007, l'aide officielle du Canada au développement pesait pour environ 0,33 %[2] de notre RNB, ou la moitié de ce que nous devrions donner. **2) Fardeau de l'endettement excessif** • Il y a environ 41 pays qui « croulent » sous le poids de la dette. Mais sur les 22 pays qui bénéficient d'un allègement de la dette[3], les trois quarts affecteront plus de 10% des recettes publiques à la dette cette année. Seize pays affecteront un montant plus élevé à la dette qu'à la santé de leurs citoyens, et 10 autres consacreront plus d'argent à la dette qu'à l'éducation primaire et à la santé dans leur ensemble. • À cause de la dette, des fonds qui pourraient être affectés à des dépenses relatives aux programmes sociaux vont plutôt au paiement des intérêts. • Le Honduras et le Nicaragua font tous deux partie de la catégorie des pays pauvres très endettés (PPTE). **3) Conditions déloyales du commerce (obstacles, subsides)** • L'Europe, les États-Unis et le Japon subventionnent leur agro-industrie (et d'autres industries), ce qui fait baisser artificiellement les prix par comparaison à ceux du monde en développement. • La plupart des pays développés imposent des tarifs douaniers sur les importations de produits en provenance des pays en développement. **4) Peu de mesures ont été prises à l'échelle internationale en ce qui a trait à la réduction des gaz à effet de serre et à la dégradation de l'environnement.** • En février 2005, l'Accord de Kyoto devenait un accord international ayant force obligatoire.

[2] Conseil canadien pour la coopération internationale, www.ccic.ca (lien à la rubrique « Abolissons la pauvreté »).
[3] www.oxfamamerica.org (en anglais seulement).

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• Le Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat a confirmé en février 2007 que l'activité humaine était définitivement reliée aux changements climatiques. • Le développement de sources de carburants de remplacement (énergies solaire, éolienne et associée à l'hydrogène) progresse lentement.

Conclusion 5 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 4 min **Matériel** – Document *Les chanceux, c'est nous*	**« FOUILLEZ DANS VOS POCHES »** • Combien d'entre vous tiennent leur famille pour riche? Demandez aux étudiants de fouiller dans leur portefeuille ou dans leurs poches. • Quelqu'un peut-il m'indiquer l'une des choses que vous possédez?… Une carte relative aux soins de santé. Combien d'entre vous en possèdent une? • Quelqu'un d'autre peut-il me dire autre chose? … et un autre? … **Voici quelques articles que vous devez « chercher », entre autres :** carte santé provinciale permis de conduire carte de crédit carte bancaire argent fiche de bibliothèque carte de club vidéo / carte de gymnase carte d'assurance sociale laissez-passer d'autobus / carte scolaire Demandez aux étudiants ce que ces choses signifient ou représentent dans nos vies. Par exemple o Une fiche de bibliothèque signifie qu'une personne est alphabète. o Un permis de conduire signifie qu'une personne a un domicile et qu'elle dispose d'un véhicule. o Un laissez-passer d'autobus et une carte scolaire signifient qu'une personne fréquente l'école, habituellement sans frais. o Beaucoup de choses peuvent indiquer qu'une personne a du temps libre pour se détendre, jouir de la vie, apprendre, entre autres. o Une carte santé signifie qu'une personne a une assurance-maladie.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	○ Une carte d'assurance sociale signifie qu'une personne dispose déjà d'un programme de revenu de retraite. Maintenant, lisez l'extrait intitulé ***Les chanceux, c'est nous*** – en faisant valoir que notre position nous place dans une situation où il nous est possible d'aider.
 Durée : 1 min. Document n° 4 *InfoAction*	**PRENDRE LES GRANDS MOYENS / MOT DE LA FIN** Quel est l'avenir **de choix**… … ET le monde de l'avenir que nous sommes <u>disposés</u> à **mettre en place collectivement?** Dorénavant, nous voulons commencer à envisager notre rôle dans la réalisation d'un **avenir de choix** meilleur pour tous ceux dont les besoins essentiels ne sont pas comblés… un avenir que nous souhaitons à tout le monde. Donnez aux étudiants le document ***InfoAction***, qui renferme les sections « ***Où puis-je trouver d'autres renseignements?*** » et « ***Que puis-je faire?*** ». On y présente des possibilités qui s'offrent à eux en matière d'apprentissage continu, de bénévolat et d'action à l'échelle locale pour changer les choses à l'échelle planétaire. Terminez la séance en faisant allusion à « Mariama », qui figure dans l'exercice préliminaire. Demandez de quelle façon sa vie s'améliorerait considérablement si certaines solutions que nous avons envisagées aujourd'hui – de grande ou de modeste envergure, souvent simples, mais pas toujours faciles à mettre en pratique – étaient appliquées dans son village.