Croix-Rouge canadienne

Les hauts & les bas du développement

GUIDE DE L'ANIMATEUR

La Croix-Rouge canadienne

Les hauts et les bas du développement

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 978-1-55104-453-8

Canadian International Development Agency

Agence canadienne de développement international

Table des matières

1 OBJECTIF D'APPRENTISSAGE
Aperçu et horaire de l'atelier
3 Remarques à l'intention de l'animateur
Déroulement du présent atelier
5 Outils de l'animateur
6 Liste du matériel requis

7 INTRODUCTION
Exercice préliminaire
8 Introduction au sujet traité
9 La Croix-Rouge et le développement

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

13 BESOINS ESSENTIELS
Visualisation d'un jour d'été parfait
Séance de remue-méninge sur un monde idéal pour les enfants dans l'avenir
14 Besoins et désirs

15 DROITS DE L'ENFANT
Convention relative aux droits de l'enfant
16 Diaporama multimédia

17 Les objectifs du Millénaire pour le développement
Ce que fait le monde
Feuille de travail traitant des objectifs du Millénaire pour le développement
18 Liens avec le jeu de société

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

Objectif d'apprentissage

BUT Sensibiliser les enfants d'âge à fréquenter l'école primaire et secondaire aux réalités devant lesquelles se trouvent les personnes, notamment les enfants, dans beaucoup de pays du monde, ainsi qu'aux mesures qui permettront d'améliorer leur qualité de vie.

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

1) expliquer et relier beaucoup de causes de la pauvreté et de la souffrance;

2) reconnaître et expliquer les droits fondamentaux que possèdent les enfants partout dans le monde;

3) comprendre ce qui se fait en vue d'améliorer la vie des enfants et de leur famille, y compris le rôle que les jeunes peuvent jouer ici au Canada.

Aperçu et horaire de l'atelier – 3 cours de 50 minutes = 150 min

Partie I + Partie II	**50 min**
Partie III + Partie IV	**50 min**
Partie V + Partie VI	**50 min**

PARTIE I INTRODUCTION		**15 min**
1. Exercice préliminaire	7	
2. Introduction au sujet traité	5	
3. La Croix-Rouge et le développement	3	
PARTIE II JEU DE SOCIÉTÉ « LES GRANDEURS ET LES MISÈRES DU DÉVELOPPEMENT »		**35 min**
1. Jeu de société	15	
2. Compte rendu sur le jeu	10	
3. Problèmes et difficultés	10	
PARTIE III BESOINS ESSENTIELS		**30 min**
1. Un jour d'été parfait	10	
2. Un monde idéal pour les enfants dans l'avenir	10	
3. Besoins et désirs	10	
PARTIE IV DROITS DE L'ENFANT		**20 min**
1. Convention relative aux droits de l'enfant	15	
2. Diaporama multimédia	5	
PARTIE V LES OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT		**40 min**
1. Ce que fait le monde	10	
2. Les objectifs du Millénaire pour le développement (OMD)	10	
3. Liens avec le jeu de société	20	

PARTIE VI CONCLUSION		**10 min**
1. « Fouillez dans vos poches »	7	
2. Prendre les grands moyens / Mot de la fin	3	

Remarques à l'intention de l'animateur

Dans les pays du sud ou en développement, la pauvreté, la maladie et la privation des droits et des besoins essentiels dépossèdent les personnes de leur avenir, surtout les enfants... 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 le même nombre, avec seulement deux dollars par jour.

Comment se déroule cet atelier?

L'atelier intitulé ***Les hauts et les bas du développement*** a été conçu pour des participants d'âge à fréquenter l'école primaire et secondaire. La version qui est présentée ici consiste en trois leçons de 50 minutes, mais l'atelier pourrait être offert en divers modules.

Parties I et II L'atelier débute par une activité de mise en train – un jeu de rôles qui se situe dans un pays réel où vivent de vraies personnes – 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 grandeurs et les misères 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 genre, à l'endettement, à l'aide, au travail et au conflit.

Parties III et IV Par la suite, les participants font des exercices qui les amènent à se représenter la qualité de vie dont ils bénéficient et à y réfléchir, et à partir de là, à déterminer en quoi consistent les besoins essentiels d'une personne, notamment un enfant.
Ces parties se rattachent à un examen de la Convention relative aux droits de l'enfant, afin d'aider les étudiants à voir que les enfants ont reçu de presque tous les pays la promesse d'avoir une qualité de vie assurée.

Parties V et VI Au moyen d'un exercice en groupe et d'une feuille de travail, les étudiants analysent ensuite les objectifs du Millénaire pour le développement des Nations Unies d'ici 2015, qui visent à offrir une vie meilleure aux enfants, à leurs familles et à leurs collectivités.

Pour terminer, on demande aux participants, sur une note humoristique, de reconnaître leur richesse et leur chance relatives, par comparaison à 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 *Les grandeurs et les misères du développement* sont les suivants : le Guide de l'animateur, le jeu de société, les documents, le diaporama, la feuille de travail et la feuille de réponses. Ces éléments contiennent tout ce dont vous avez besoin pour animer cet atelier de formation.

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

Document

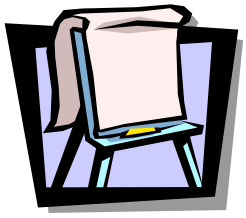


Tableau de papier

Diapositive / Rétroprojection / Élément visuel

Liste du matériel requis

Matériel

- Scénario concernant « Mariama »
- Cassette
- Jeux de société *Les hauts et les bas du développement*
- Dés et pions
- Grandes feuilles de papier vierge
- Feuilles comportant les faits associés aux OMD
- Script intitulé *Les chanceux, c'est nous*

Documents

- N° 1 : Portrait global de « Mariama »
- N° 2 : Glossaire
- N° 3 : Diagramme ovale – Problèmes
- N° 4 : *Convention relative aux droits de l'enfant* des Nations Unies
- N° 5 : Les objectifs du Millénaire pour le développement / Feuille de travail sur les faits
- N° 6 : InfoAction

Diapositives

- Carte de la Sierra Leone
- Titre de l'atelier
- Les objectifs du Millénaire pour le développement

I Introduction 15 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 7 min **Matériel** – Scénario concernant « Mariama » Diapositive n° 1 Carte de la Sierra Leone Document n° 1 « Mariama »	**EXERCICE PRÉLIMINAIRE** Un **portrait global** (scénario) Avant le début de l'atelier, découpez le scénario concernant « Mariama », qui se trouve dans le document intitulé *Un portrait global…*, et collez-le sous un bureau ou une chaise. Demandez aux étudiants de regarder sous leur bureau… Puis demandez au « gagnant » ou à la « gagnante » de se lever et de lire le scénario, lentement et distinctement, dans le rôle de « Mariama ». <u>Posez les questions ci-après 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? (Les étudiants peuvent l'expliquer par de nombreux facteurs, p. ex. en donnant une explication strictement médicale ou une explication plus subjective, qui puise à des questions sociales.) • 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? Selon vous, pourquoi l'immunisation ne constitue-t-elle pas une priorité? Quelles conditions peuvent exister dans le pays?

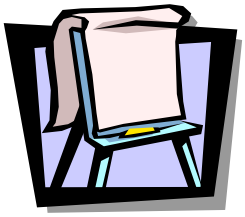
Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• Ce sont des situations comme celles-là, entre autres, que nous approfondirons au cours du présent atelier.
 Durée : 5 min Diapositive n° 2 Titre de l'atelier	**INTRODUCTION AU SUJET** Présentez le **sujet** – « Les grandeurs et les misères du développement » ○ la pauvreté, la maladie et divers autres 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… • … 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 ménages n'arrivent pas à combler les besoins essentiels à leur survie, et par conséquent : ○ ils souffrent de la faim de façon chronique; ○ ils ne peuvent pas obtenir de soins de santé; ○ ils n'ont ni eau potable sécuritaire ni hygiène; ○ ils n'ont pas les moyens de payer des études à leurs enfants; ○ éventuellement, ils n'ont même pas d'abri élémentaire – un toit pour se protéger contre la pluie; ○ ils sont dépourvus d'articles d'habillement élémentaires, comme des chaussures.

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

II Jeu de société « Les hauts et les bas du développement » 35 minutes

Sujet / Durée / Matériel	**Activités d'apprentissage**
 Durée : 15 min **Matériel** – Jeux de société *Les hauts et les bas du développement* – Dé – Pions (pour chacun des joueurs)	**JEU DE SOCIÉTÉ** 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 tandems, plutôt que des groupes de quatre, car cela aide à maintenir la mobilisation des étudiants. (Avec quatre joueurs, il s'écoule trop de temps entre les tours.) **Téléchargement du jeu de société** 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 quadrants (8 ½ x 11) qui composent le jeu de société. 2. Taillez les quatre feuilles et collez-les. Vous obtiendrez alors un plateau mesurant environ 20" x 15". 3. Il est recommandé de faire laminer les plateaux si vous désirez les utiliser régulièrement. **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; il 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; • il y a eu une guerre civile dans ce pays récemment. Expliquez les règles du jeu. Beaucoup de personnes se sont probablement adonnées au jeu *Serpents et échelles* à un moment donné lorsqu'ils étaient enfants. Demandez aux groupes de lire les instructions avec vous **AVANT** de leur remettre les dés.

Sujet / Durée / Matériel	**Activités d'apprentissage**
 Document n° 2 Glossaire	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 à 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 les dés de nouveau. Laissez les participants jouer en groupes de trois (ou en tandems dans certains cas, si le nombre des participants n'est pas divisible par 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. Donnez aux étudiants le glossaire contenant les termes qui peuvent nécessiter une explication – ajoutez-y des termes au besoin, selon le niveau du groupe.
 Durée : 10 min	**COMPTE RENDU SUR LE JEU** **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 certaines 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</u>** / **<u>soins de santé</u>** maladies, eau insalubre **<u>Conditions économiques</u>** manque de terres et manque d'emplois **<u>Conditions sociales</u>** guerre, décrochage scolaire des enfants
 Document n° 3 Diagramme ovale – Problèmes	Demandez aux étudiants de travailler en petits groupes afin de soulever collectivement – et rapidement – autant d'autres problèmes que possible! Inscrivez ces problèmes sur le tableau de papier au fur et à mesure, en les rangeant dans la catégorie pertinente. Lorsque les idées des étudiants seront épuisées, distribuez-leur le diagramme ovale afin qu'ils l'examinent. • Ce que nous avons ici, dans le diagramme, c'est d'une certaine façon l'**avenir probable**, c'est-à-dire, si rien ne change, la réalité qui se présentera pour ces personnes demain, le jour d'après et les jours qui suivront…

III Besoins essentiels 30 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
Durée : 10 min	**UN JOUR D'ÉTÉ PARFAIT** Certaines des activités ci-après, qui portent sur les besoins et les droits de l'enfant, ont été reprises du site Web des Nations Unies *Cyber school bus*, à l'adresse http ://www.cyberschoolbus.un.org/crc/index.html (en anglais seulement) et ont été adaptées. • Repensez tranquillement à l'été dernier (ou à des étés antérieurs) et efforcez-vous de visualiser un jour d'été parfait. • Si vous aviez pris ce jour-là en photo, à quoi ressemblerait-il? • Que seriez-vous en train de faire? En compagnie de qui seriez-vous? Comment vous sentiriez-vous? À part le sens de la vue, quels sens seraient attisés? • Tâchez de ramasser vos idées en un paragraphe, comme si vous deviez en quelque sorte saisir ce moment en une seule image.
Durée : 10 min **Matériel** – Grandes feuilles de papier	**UN MONDE IDÉAL POUR LES ENFANTS DANS L'AVENIR** • Une fois que vous aurez rédigé votre vision d'un jour d'été, tournez-vous vers quelques camarades de classe assis à vos côtés, et partagez vos souvenirs. Évoquez les similitudes et les différences entre vos souvenirs. • Ensemble, sur une grande feuille de papier, dressez une liste des caractéristiques communes d'un jour d'été parfait. • Demandez-vous les uns les autres d'imaginer un monde idéal pour les enfants dans l'avenir. ... À quoi ressemblerait-il? S'apparenterait-il en partie à votre jour parfait? Que feraient les enfants? Comment se sentiraient-ils en ce monde?

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	• Demandez-vous les uns les autres d'imaginer les choses qui sont essentielles pour assurer le bien-être des enfants dans le monde que vous envisagez. Ensemble, jetez des idées en vrac, afin de dresser une liste de ces « choses essentielles à l'enfance ».
 Durée : 10 min	**BESOINS ET DÉSIRS** • Sur votre liste, quels éléments sont des ***besoins*** – des choses qu'il vous faut pour survivre? (nourriture, eau, abri, hygiène adéquate, vêtements, soins médicaux) • Quels éléments sont des ***préférences ou des désirs*** – des choses que vous aimeriez avoir, mais dont vous pouvez vous passer? • Y a-t-il des éléments qui ne s'avèrent pas nécessaires pour vivre physiquement, mais qui sont essentiels à une vie complète et réussie? (l'éducation, du temps pour le jeu et les loisirs, les croyances, le fait d'être écouté, la protection) • Pourquoi y a-t-il des enfants, dans les pays pauvres et ici au Canada, dont les besoins ne sont pas comblés? (piètre économie, manque d'emplois, environnement endommagé, discrimination, violence, guerre) • Les enfants ont-ils le droit que **tous** leurs besoins soient comblés?

IV Droits de l'enfant 20 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 15 min Document n° 4 Droits de l'enfant	**CONVENTION RELATIVE AUX DROITS DE L'ENFANT** • Les Nations Unies ont élaboré la *Convention relative aux droits de l'enfant*, qui a été signée par presque tous les États du monde. Dans cette Convention, on décrit les besoins des enfants, et on explique que tout enfant a le droit que ces besoins soient comblés en ce qui le concerne. **Toute personne âgée de moins de 18 ans** possède ces droits. • Lisez attentivement la ***Convention relative aux droits de l'enfant***. Y a-t-il des articles dont le contenu se rapproche de votre souvenir d'un jour d'été parfait? • Y a-t-il des articles de la Convention dont le contenu correspond à votre vision d'un monde parfait pour les enfants dans l'avenir? • Efforcez-vous d'établir un parallèle entre le contenu de la Convention et les éléments essentiels à l'enfance que vous avez évoqués en groupe. • Les 189 États qui ont signé la *Convention relative aux droits de l'enfant* ont fait une promesse – une promesse ***juridique*** – celle de donner aux enfants de leur pays tous les droits inscrits dans la Convention. • Après cette dernière activité collective, un représentant de votre groupe ira au tableau noir, afin d'y dresser une liste des éléments essentiels à l'enfance selon vous, et qui ont été rédigés sous forme de directives et de droits correspondants dans la *Convention relative aux droits de l'enfant*. Terminez cette activité par une discussion générale sur la nature des liens entre les souvenirs, les expériences, les éléments essentiels à l'enfance et les visions des participants, d'une part, et d'autre part les normes liées aux droits de la personne en ce qui concerne les enfants.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 5 min	**DIAPORAMA MULTIMÉDIA** REMARQUE : Si vous avez accès à Internet et que vous êtes en mesure de projeter quelque chose pour tous les élèves de votre classe, montrez le diaporama intitulé « a Multi-media Interpretation on the Convention » (une interprétation multimédia de la Convention), qui est présenté par Magnuminmotion, sur le site Cyberschool bus des Nations Unies, sous la rubrique « CRC in Motion », à l'adresse http ://www.cyberschoolbus.un.org/crc/index.html (en anglais seulement).

V Les objectifs du Millénaire pour le développement (OMD) des Nations Unies 40 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 10 min **Matériel** – Découpez les faits	**CE QUE FAIT LE MONDE** • En l'an 2000, aux Nations Unies, 189 chefs de gouvernement au niveau des États ont fait la promesse de collaborer à l'établissement d'un monde meilleur pour tous d'ici 2015. • Au nom de leur peuple, ces chefs d'État ont signé la *Déclaration du Millénaire*, dans laquelle ils promettent de délivrer les hommes, les femmes et les enfants des conditions déshumanisantes liées à l'extrême pauvreté, et de faire du droit au développement une réalité pour tous, afin d'aider à concrétiser les droits garantis dans la *Convention relative aux droits de l'enfant*. Sur la feuille de travail traitant des OMD et des faits qui y sont associés, découpez chacun des faits (dans la colonne de droite), et distribuez à chaque tandem d'étudiants un fait illustrant le besoin des OMD. En vous fondant sur un fait, demandez aux étudiants de deviner et de rédiger dans leurs propres mots l'objectif qui permettra d'y pallier. Demandez aux tandems de lire à haute voix le fait qu'ils ont en main et leur réponse en ce qui concerne l'objectif.
 Durée : 10 min Document n° 5 Feuille de travail sur les OMD et les Faits	**FEUILLE DE TRAVAIL TRAITANT DES OBJECTIFS DU MILLÉNAIRE POUR LE DÉVELOPPEMENT** Distribuez la feuille de travail traitant des OMD et des faits aux étudiants, afin qu'ils fassent l'exercice. 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.

<table>
<tr><th>Sujet / Durée / Matériel</th><th>Activités d’apprentissage</th></tr>
<tr><td>
Diapositive n° 3
OMD</td><td>• 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?</td></tr>
<tr><td>
Durée : 20 min</td><td>LIENS AVEC LE JEU DE SOCIÉTÉ

Répartissez les étudiants en petits groupes (trois ou quatre personnes).

• Choisissez un OMD et appliquez-le à un événement qui s’est produit à l’occasion du jeu de société.

• Cernez le problème, songez à sa raison d’être (cause et effet), aux solutions possibles en lien avec les OMD – y compris celles qui sont proposées dans le jeu de société – et aux retombées de cette solution.

Les étudiants devraient noter leurs réflexions sur une grande feuille de papier du tableau, en disposant leurs idées sous forme de tableau en T.

<table>
<tr><td colspan="2">Objectif du Millénaire pour le développement</td></tr>
<tr><td><u>Problème / Situation</u></td><td><u>Solution</u></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>

Demandez à chacun des groupes de présenter ses idées… et à l’ensemble de la classe de donner une rétroaction.

Ressource possible pour se familiariser avec les OMD :
http ://cyberschoolbus.un.org/mdgs/goal.asp?iGoal=9&iLang=fr&iKeyword=about</td></tr>
</table>

VI Conclusion 10 minutes

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
 Durée : 7 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… ou de penser à ce qu'ils peuvent avoir dans leur sac à dos ou leur sac d'école. • Quelqu'un peut-il m'indiquer l'une des choses que vous possédez? … de l'argent? OK, combien d'entre vous ont de l'argent? • Quelqu'un d'autre peut-il me dire autre chose? … et un autre? … **Voici quelques articles que vous devez « cherchez », entre autres :** carte bancaire argent fiche de bibliothèque carte étudiante téléphone cellulaire / autres appareils électroniques carte de gymnase / de centre de loisirs laissez-passer ou billets d'autobus livres nourriture Demandez aux étudiants ce que ces choses signifient ou représentent dans nos vies. Par exemple o Une fiche de bibliothèque ou un livre signifie qu'une personne est alphabète. 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, faire de l'exercice, apprendre, entre autres choses.

Sujet / Durée / Matériel	Activités d'apprentissage
	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. **CHOIX** : Vous pouvez également distribuer une version du document intitulé ***Si le monde était un village de 100 personnes***... (facile à trouver dans le Web) et en discuter. Il existe aussi un dessin animé de YouTube, que vous pourriez montrer.
 Durée : 3 min Document n° 6 InfoAction	**PRENDRE LES GRANDS MOYENS** Quel est l'avenir **de choix** pour les peuples à l'échelle mondiale — le monde de l'avenir que nous désirons pour tous, et que nous sommes <u>disposés</u> à **mettre en place collectivement?** 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. **Mot de la fin** Terminez la séance en faisant allusion à « Mariama », qui figurait dans l'exercice préliminaire. • De quelle façon sa vie s'améliorerait-elle de façon notable si certaines solutions que nous avons envisagées aujourd'hui étaient appliquées dans son village? • Ces solutions peuvent être de grande ou de modeste envergure, elles sont souvent simples, mais il n'est pas toujours facile de les mettre en pratique. • Il est très important que nous prenions conscience des besoins et des droits de tous les peuples, que nous y attachions de l'importance, et que nous déterminions de quelle façon nous pouvons faire partie de la solution.