METTRE EN PLACE UN PROJET DE SOLIDARITE INTERNATIONALE

E&D
ENGAGÉ·E·S ET DÉTERMINÉ·E·S POUR LA SOLIDARITÉ

Les flags du volontourisme

Descriptif

Cette animation reprend le principe du débat-mouvant sans en être un toutefois. Elle utilise l'image des "green, orange et red flags" comme outil de positionnement face à des affirmations sur certaines pratiques de volontariat et de volontourisme. Les affirmations (sous formes de cartes à piocher) sont nécessaires en complément de cette trame afin de pratiquer l'animation. Les animateur.ice.s sont en retrait et observent, prennent des notes sur ce qu'iels constatent et relèvent des mots-clés, phrases chocs.

Durée : 60 à 90 min

Nombre d'animateur·rice·s : 2 à 3

Nombre de participant·e·s : 10 à 25

Date de création : Novembre 2024

Public ciblé : Jeunes qui s'intéressent à la SI

Dernière mise à jour : Mars 2025

Type d'espace : Intérieur dans une salle assez grande pour que les jeunes puissent tous.tes être assis

Créé par/pour : E&D, formation MPSI du 09/12/24

Matériel :

- 1 set de cartes avec les affirmations (cf. Annexe)
- Feuilles de couleur verte, orange et rouge
- X chaises (selon de nombre de participant.e.s)

Objectifs pédagogiques :

- Prendre conscience et définir le volontourisme
- Prendre conscience de ses propres préjugés
- Dynamiser les participant·e·s
- Promouvoir l'échange sur les bonnes pratiques de SI

Les flags du volontourisme

Préparation

To do en amont de l'animation :

- ❑ Imprimer les cartes affirmations (cf. Annexe p.4)
- ❑ Découper les cartes et les plastifier (si besoin)
- ❑ Découper des cartons de couleur (l'idée est de faire ces cartons taille A4 : 8) verte, rouge et orange ; il doit y avoir un lot des 3 couleurs par participant.e.s
- ❑ Prendre connaissance des affirmations
- ❑ Préparation des chaises, 1 par personne

Contexte

Cette animation a été pensée afin de pousser à la réflexion des jeunes qui n'auraient pas nécessairement eu le réflexe de prendre du recul sur leur projet et/ou sur leurs préjugés. Elle a été pensée pour que les participant.e.s entrent dans une logique d'apprentissage par les pairs. L'animateur.ice n'intervient que très peu, sauf s'il lui semble nécessaire de recadrer le débat ou d'apporter des éléments de réflexion et/ou de relance si le débat n'a pas été assez poussé. L'animateur.ice doit avoir conscience qu'il n'y a pas de "bonnes ou mauvaises" réponses à ces affirmations tant elles peuvent être débattues. L'idée est seulement de proposer un espace de réflexion collective pour les participant.e.s et d'échange sur des avis qui peuvent être variés.

Cette animation a aussi pour but de pousser les participant.e.s dans des réflexions d'impasse, où il n'y a ni bonne ni mauvaise solution. Dans la même logique, les débats peuvent prendre des directions très différentes selon la configuration du groupe, l'aisance orale, le niveau de connaissance etc... Il est important de rappeler que le rôle de l'animateur.ice est veiller à ce que la parole soit distribuée de manière équitable, juste et inclusive. Le participant.e.s peuvent se retrouver frustré.e.s, agacé.e.s ou même impacté.e.s par les conversations.

Exemple concret : lors de la f° MPSI (pour laquelle ce jeu à été pensé), le débat a dévié sur l'appropriation culturelle et notamment le fait qu'à l'étranger, comme échange interculturel, il est généralement bien vu et apprécié de s'accoutumer selon notre destination.

"Au Togo, les femmes ont habitude de tresser les cheveux des filles et donc quand elles nous voient arriver, elles veulent vraiment nous montrer comment on fait et nous faire des tresses ! Nous on se voit mal refuser donc on accepte et c'est toujours un chouette moment de partage. Mais alors, comment faire pour ne pas être dans l'appropriation culturelle si ça en est ?"

L'enjeu pour l'animateur.ice dans cet exemple, est de montrer que non, porter des tresses n'est pas de l'appropriation culturelle en soit, mais que ça peut très vite le devenir selon la manière dont les choses sont communiquées, exposées, notamment sur les réseaux sociaux. Il est aussi possible de sensibiliser et de d'expliquer en quoi les tresses sont des éléments culturels importants pour ces populations, etc.

Règles du jeu

Les participant.e.s s'assoient chaun.e sur une chaise. Les chaises doivent être disposées de manière anarchique dans la salle. Chaque participant.e.s dispose de 3 cartons de couleur : 1 vert, 1 orange et 1 rouge. Chaque participant.e.s est assis sur une chaise.

Pour chaque affirmation annoncée, iels ont 30 secondes pour réfléchir et tente de réunir leur argument afin d'exprimer pourquoi iels ont choisi telle ou telle couleur.

Au 1er top donné par les animateur.ice.s, iels doivent lever le carton de couleur de leur choix. Le vert représente un avis plutôt positif quant à l'affirmation donnée ; l'orange représente un avis mitigé ; le rouge un avis plutôt négatif.

Au 2nd top donné par les animateur.ice.s, iels doivent changer de place, afin que les personnes ayant levé leur carton vert se retrouvent tous.tes ensemble, etc. pareil pour les personnes ayant levé le orange et les personnes pour le rouge.

Introduire le débat par une question : pourquoi pensez-vous que c'est positif/négatif ? Quels arguments pouvez-vous avancer ? Etc... Le but étant de lancer le débat.

Laisser maximum 5 minutes de débat par affirmation. Si nécessaire, l'animateur.ice apporte des éléments de réflexion complémentaires et/ou des réponses à des questions pratiques. Il est aussi possible de proposer des tips, des conseils et des outils si c'est pertinent.

A la fin de ces 5 minutes, demander aux participant.e.s de retrouver leur chaise d'origine. Une fois le groupe à nouveau dispersé, proposer la possibilité de changer la couleur de leur carton.

Au 3ème top donné par les animateur.ice.s, iels peuvent changer leur carton de couleur.

Le jeu s'arrête lorsque les affirmations ont été épuisée ou si les débats excèdent +1h15 au total.

Déroulé

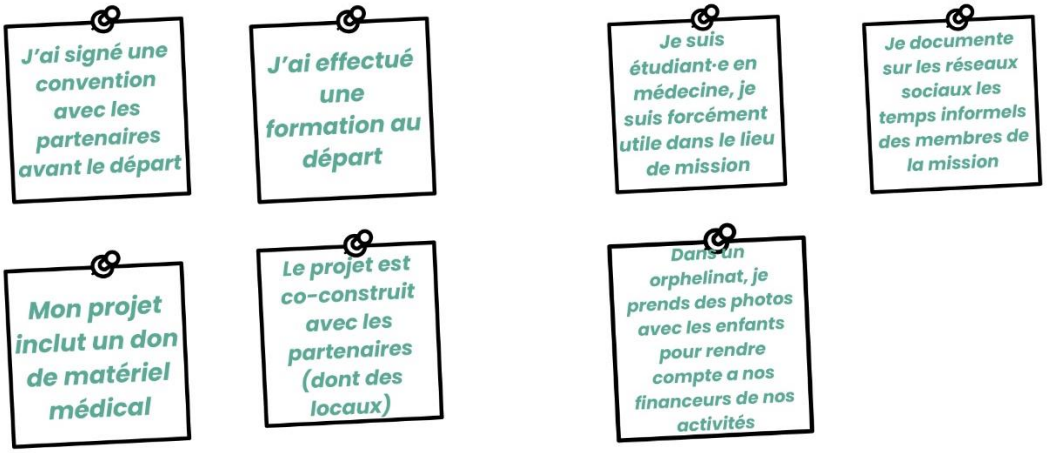
- ❑ Introduire la gestuelle d'assemblée et insister sur l'importance de l'égalité dans la distribution de la parole.
- ❑ Si le groupe ne se connaît pas encore ou pas assez, ne pas hésiter à proposer un energyser ou un brise-glace avant de commencer l'animation de ce jeu.
- ❑ Les animateur.ice.s distribuent 1x3 cartons pour chaque participant.e.s.
- ❑ Les participant.e.s s'assoient chacun.e sur une chaise. Les chaises doivent être disposées de manière anarchique dans la salle.
- ❑ Iels introduisent l'animation en demandant, à main levée, combien de personnes ont déjà entendu parler de "volontourisme".
- ❑ Explication des règles et rappel du cadre général de l'animation.
- ❑ Les cartes affirmations leur sont présentées face cachée.
- ❑ Un.e participant.e prend une carte et la lit à voix haute.
- ❑ 1er top : iels doivent lever le carton de leur choix.
- ❑ 2nd top : iels doivent changer de place et se regrouper par couleur.

- ❑ Ouverture du débat par l'animateur.ice
- ❑ Laisser les participant.e.s débattre entre-eux.elles
- ❑ Proposer de retrouver sa place originale
- ❑ 3ème top : changement de cartons si souhaité après le débat.

=> ce cycle se répète autant de fois que voulu par les animateur.ice.s

Conclure l'animation par un débrief et une mise en commun. Proposer aussi un espace de décompression de l'animation.

Annexe – les cartes



Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'Education Populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils Pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants et qui visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains dans leur globalité en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI…). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.