



LA SANTÉ MATERNELLE, NÉONATALE ET INFANTILE (SMNI), LA PLANIFICATION FAMILIALE (PF), LA NUTRITION, ET L'ALLAITEMENT

GUIDE D'ANIMATION :

Jeu « *sunu wergu yaram, sunu yite* »

Table des matières

| | |
|--|--|
| <i>Page</i> 3 <i>Contexte</i> | <i>Page</i> 5 <i>Définitions</i> |
| <i>Page</i> 6 <i>Objectifs éducatifs du jeu « Sunu wergu yaram, sunu yite »</i> | <i>Page</i> 7 <i>Présentation du jeu</i> |
| <i>Page</i> 10 <i>Déroulement de l'animation</i> | <i>Page</i> 12 <i>Recommandations pour l'animateur-rice</i> |
| <i>Page</i> 14 <i>Boîte à outils</i> | |

CONTEXTE

Le Sénégal a engagé une dynamique d'intégration des services de Santé Maternelle, Néonatale et Infantile (SMNI), de Planification Familiale (PF) et de Nutrition afin de renforcer l'accès aux soins et améliorer les indicateurs de santé publique sous le leadership du Ministère de la Santé et de l'Action Sociale (MSAS) à travers la Direction de la Santé de la

Mère et de l'Enfant (DSME).

Malgré ces avancées, le Sénégal, où plus de 30 % de la population a moins de 25 ans, continue de faire face à des défis majeurs en matière de mortalité maternelle et infantile, de nutrition et d'accès aux services de planification familiale. Actuellement :

- ▶ ***La mortalité maternelle s'établit à 153 décès pour 100 000 naissances vivantes, avec un objectif de réduction à 94 d'ici 2028.***
- ▶ ***La mortalité néonatale est de 23% et doit être ramenée à 15%.***
- ▶ ***La mortalité infantile est de 31%, avec une cible de 20% d'ici 2028.***
- ▶ ***Les besoins non satisfaits en planification familiale restent élevés, avec seulement 43 % des femmes ayant accès aux services nécessaires.***
- ▶ ***La malnutrition chronique touche entre 21,2 % et 42,2 % des enfants, avec un taux de retard de croissance atteignant 29,9 %.***

Face à ces enjeux, le Ministère de la Santé et de l'Action Sociale (MSAS), à travers la Direction de la Santé de la Mère et de l'Enfant (DSME), a lancé une stratégie nationale d'intégration des services de santé maternelle, néonatale, infantile, planification familiale et nutrition (SRMNIA). Cette approche intégrée, formalisée dans le Plan National de Passage à l'Échelle et les plans stratégiques SRMNIA-N 2024–2028 et PANBPF 2024–2028, vise à renforcer l'efficacité, la continuité et l'accessibilité des soins, en particulier pour les adolescents et jeunes, tout en favorisant l'équité.

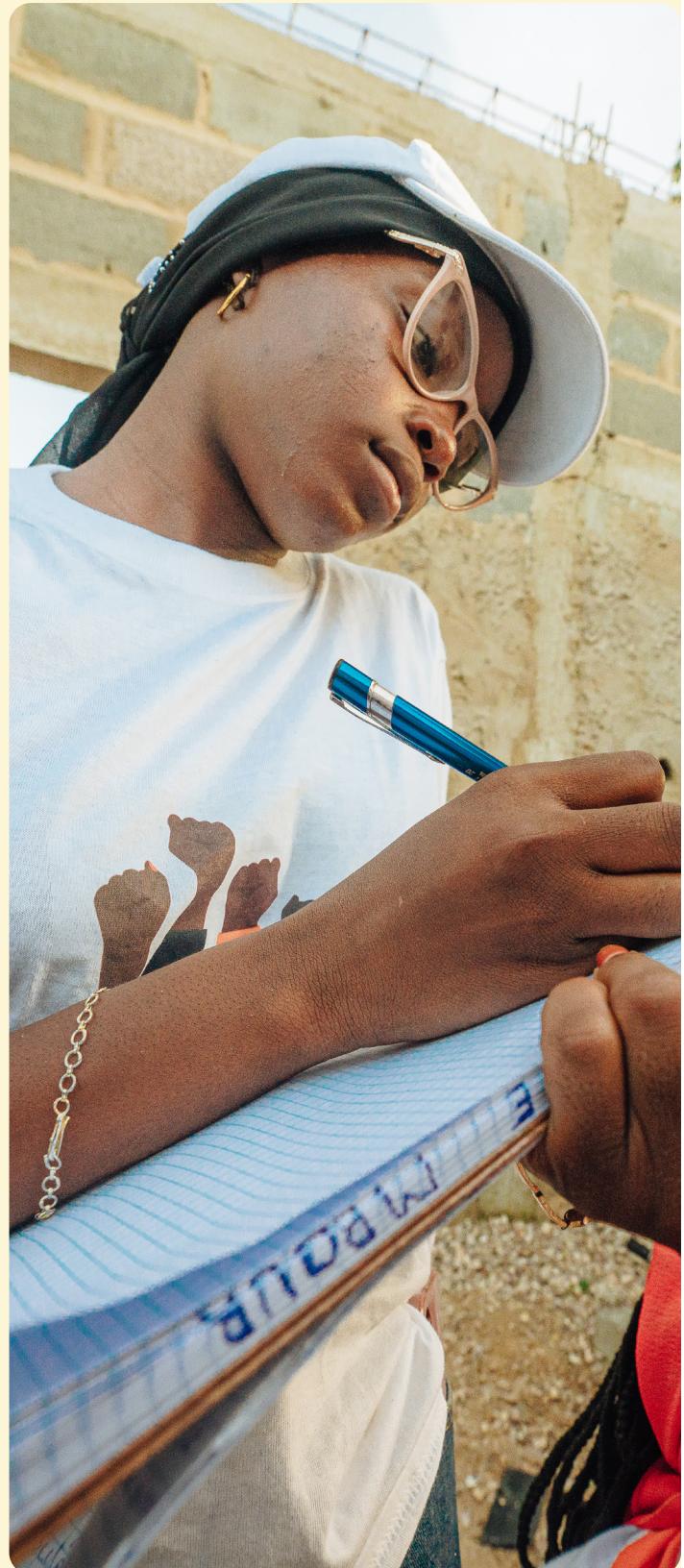
Les stratégies d'amélioration de l'Alimentation de la Mère - Alimentation du Nourrisson et du Jeune Enfant (AM-ANJE) sont une composante clé de la survie, la croissance et le développement de l'enfant. Une alimentation optimale de la femme, du nourrisson et du jeune enfant, et une pratique d'allaitement maternel optimale, une alimentation complémentaire adéquate contribuent à l'atteinte des Objectifs du Développement Durable (ODD), notamment, les ODD 2 (faim « zéro ») et 3 (bonne santé et bien-être).

Dans cette dynamique, le projet SANSAS, mis en œuvre par un consortium d'acteurs, dont Solthis et l'ONG RAES, Equipop, Enda Santé et LARTES sous le leadership de la Direction de la Santé de la Mère et de l'Enfant, joue un rôle clé pour renforcer l'offre et la demande de services intégrés en Santé Sexuelle et Reproductive, Maternelle, Néonatale, Infantile et des Adolescents (SRMNIA).

L'une des composantes majeures du projet est la communication pour le changement de comportement (SBC), développée en lien étroit avec les jeunes et les communautés, à travers des outils multimédias engageants.

Dans ce cadre, RAES a élaboré, avec l'appui d'une consultante, ce guide d'animation communautaire SRMNIA, destiné à accompagner les animateurs communautaires dans la mise en œuvre d'activités de sensibilisation et de dialogue au sein des communautés. Cet outil pédagogique a pour objectif d'outiller les animateurs-rices communautaires pour renforcer l'adhésion de la communauté aux services intégrés SRMNIA à partir d'un jeu de plateau SUNU WERGU YARAM, SUNU YITE et en s'inspirant des situations issues de la mini-série TIK TOK autour de la SRMNIA.

Les différentes thématiques SRMNIA : allaitement, nutrition, vaccination, planification familiale sont reprises sous forme de questions, d'affirmations, de fausses croyances, de bonnes et mauvaises pratiques ... pendant le jeu. Plusieurs idées reviendront plusieurs fois dans le jeu



DEFINITIONS

| Alimentation

C'est l'ingestion de nourriture pour fournir à tous les organismes leurs besoins nutritionnels ou médicinaux, pour leurs fonctions vitales, y compris la croissance, le fonctionnement, la reproduction et le maintien de la température corporelle.

| Aliments

Ce sont des substances naturelles complexes qui contiennent au moins deux nutriments. Ils fournissent les nutriments (glucides, protéines, lipides, vitamines et minéraux) nécessaires à l'homme pour le bon fonctionnement de son corps (rester en vie, se déplacer, travailler, construire de nouvelles cellules et tissus pour la croissance, la résistance et la lutte contre les infections).

| Nutrition

C'est l'ensemble des réactions (métaboliques) par lesquelles notre organisme transforme et utilise les aliments consommés pour obtenir tout ce dont il a besoin pour son bon fonctionnement et pour se maintenir en vie.

| Soins pré et postnataux

Les soins prénatals peuvent être définis comme étant les soins dispensés par des professionnels de santé qualifiés aux femmes et adolescentes enceintes afin de garantir les meilleures conditions de santé à la fois pour la mère et pour l'enfant pendant et après la grossesse. L'état nutritionnel de la mère a une incidence directe sur la survie, la croissance et le développement de l'enfant, de même que l'alimentation de l'enfant au cours des premières heures et des premiers jours de vie. Durant la grossesse, il est important pour le bon développement du bébé à naître, mais aussi pour la santé de la femme enceinte de ne pas manger pour deux, mais plutôt manger des aliments variés, tout en respectant sa faim.

| Allaitement

L'allaitement maternel exclusif (AME) au sein est défini par l'OMS comme « la pratique de ne donner au nourrisson que du lait maternel au cours des 6 premiers mois; aucun autre liquide ou solide à l'exception de gouttes ou de sirops contenant des vitamines, des sels minéraux ou des médicaments ne peut être administré »

OBJECTIFS ÉDUCATIFS DU JEU

« Sunu wergu yaram, sunu yite »

- ▶ **Découvrir ou approfondir les thématiques SRMNIA : santé maternelle, néonatale et infantile, planification familiale, nutrition, allaitement.**
- ▶ **Déconstruire les idées reçues en matière de santé maternelle, néonatale et infantile, planification familiale, nutrition, allaitement, à partir des épisodes de la série TIK TOK.**
- ▶ **Apprendre en jouant pour renforcer sa compréhension des enjeux liés aux thématiques de la SRMNIA**

A l'issu de ce temps d'animation, les participant.e.s

- ▶ **Auront exprimé leurs points de vue et pris conscience de leurs propres représentations**
- ▶ **Auront fait le lien entre les thématiques traitées dans la série TIK TOK et les situations réelles rencontrées dans leur vie quotidienne**
- ▶ **Auront acquis des connaissances sur les thématiques SRMNIA**
- ▶ **Auront identifié les différents comportements à adopter en matière de nutrition, allaitement, planification**
- ▶ **Seront capables de faire des choix éclairés**



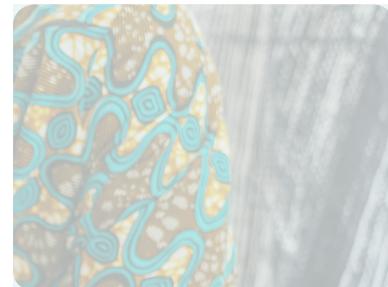
PRÉSENTATION DU JEU

► CONTENU DU JEU

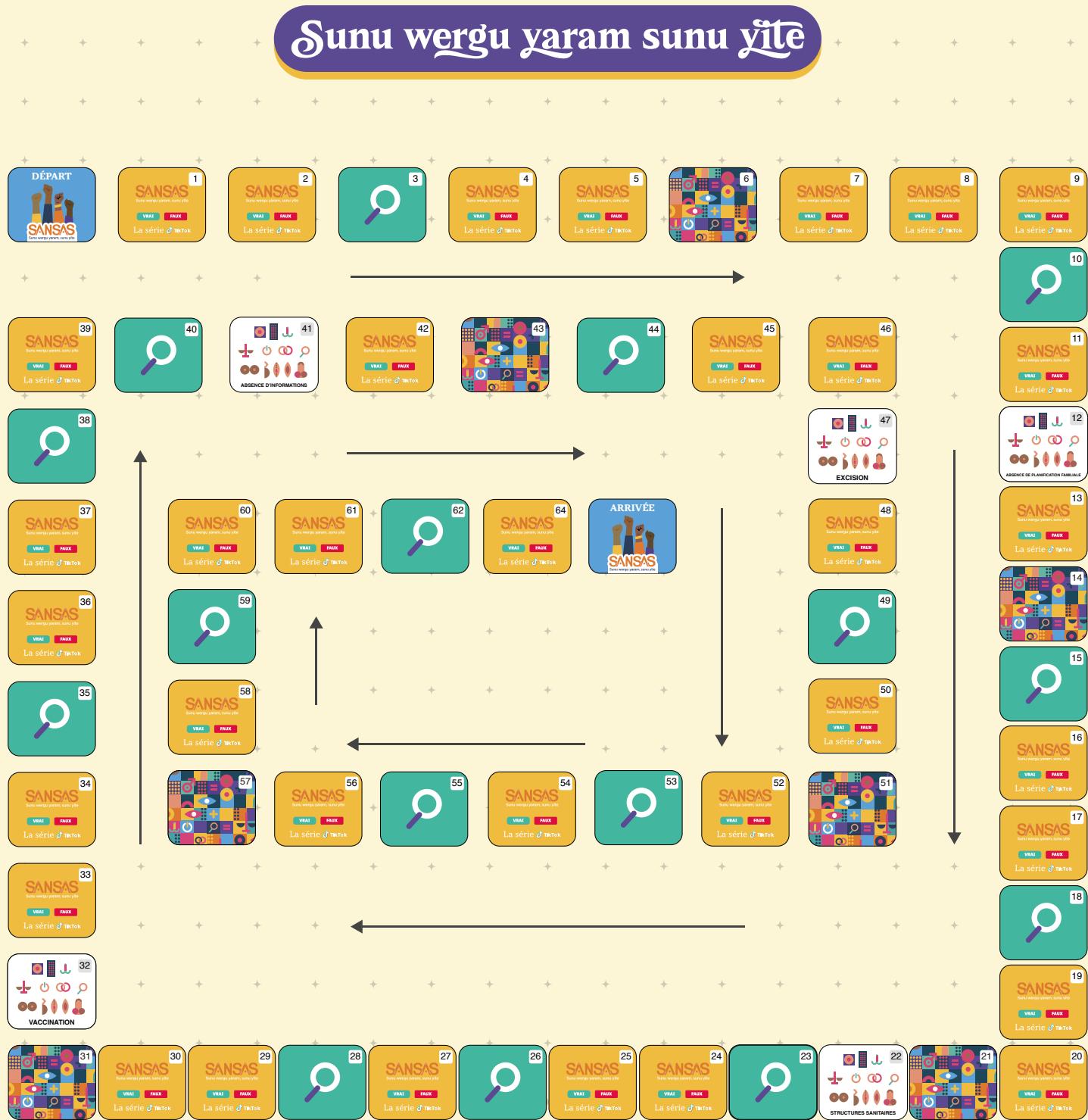
Plateau de jeu (grande bâche ou cases à imprimer), 2 dés, 1 pion par personne ou par équipe, questions. Il y a 63 cases sur le plateau. Le jeu SUNU WERGU YARAM, SUNU YITE est un jeu de parcours où l'on déplace des pions en fonction des résultats des deux dés lancés. Ce jeu de hasard comprend 63 cases disposées en spirale. Les cases du jeu sont illustrées et comportent des règles spécifiques. Certaines cases octroient au joueur, s'il s'arrête dessus, un bonus ou un malus durant la partie.

Le jeu est conçu avec une répétition des thématiques SRMNIA pour s'assurer que le maximum de sujets soient traités pendant le jeu malgré le hasard des dés.

Soit ce sont des objets de la vie quotidienne qui feront office de pions pour avancer sur le plateau, soit le joueur se positionne lui-même sur les cases et avancent comme un pion. Le premier arrivé à la dernière case a gagné.



► LE PARCOURS DU JEU



► NOMBRE DE JOUEURS

Entre 5



et 20 joueurs



De 5 participants en individuel



à 4 équipes de 5 personnes



► TEMPS



De 1h45 à 2h15 selon la partie et le nombre de joueurs, avec les temps d'échange.

► BUT ET DÉROULEMENT DU JEU

Pour gagner une partie, il faut être le premier à arriver sur la dernière case 63..

En équipe (on constitue des équipes si le nombre de participants est important. Si les joueurs s'organisent en équipe, l'animateur est invité à laisser un temps suffisant pour que les participants échangent avant de donner leur réponse) ou individuellement, les participants évoluent sur le plateau de jeu chacun leur tour.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur devra lancer à son tour les 2 dés et suivant le résultat obtenu, il avancera son pion de case en case.

Selon le nombre que l'on fait et la case sur laquelle on tombe, une règle s'appliquera alors pour savoir comment avancer ou non son pion.

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

► LE PROCESS D'ANIMATION

L'animation est composée de différentes phases :

- 1. Un temps d'accueil, d'ouverture, ou des intentions claires sont posées, où le contexte est posé, les informations importantes du déroulement de l'animation sont données.**
- 2. Un temps de jeu qui s'appuie sur**
 - Des temps d'idéation. On cherche des idées, des réponses à partir de son vécu.
 - Des temps de divergence. On confronte les points de vue, on examine et on déconstruit les idées reçues.
 - De temps de convergence où l'on met en lumière et on retient les bonnes pratiques.
- 3. Un temps de clôture, où l'animateur synthétise les principaux éléments recueillis lors de la séance et les met en rapport avec l'objectif (synthèse orale) et donne la parole pour que chacun exprime ses ressentis.**

| Durée | Activité et rôle des animateurs(rices) | Les participant.e.s | Matériel /outil utilisé |
|---|--|--|---|
| Introduction : accueillir et se présenter | | | |
| Inviter les participant.e.s 30 min avant le début de l'atelier | Activité 1 : Accueil des participant.e.s 1. Proposer un accueil convivial. Ce temps permet à chacun des participants d'arriver et aux animateurs de prendre le temps d'accueillir individuellement les participant.e.s | | Thé, café, jus ... |
| Début de l'atelier 15 min | Activité 2 : Présentation des participant.e.s 1. Rassembler les participant.e.s et ouvrir l'atelier en rappelant le contexte et les thématiques SRMNIA traitées. Puis les participant.e.s fixent avec l'animateur le cadre de l'atelier (les horaires, les règles). On finit par un tour de table des prénoms. | L'animateur-rice présente la thématique et activité. Chaque participant donne son prénom A chaque question, les participants se déplacent pour se positionner plus ou moins loin de l'objet en fonction de leur réponse. | Tableau ou paper board et marker Fiche jeu |
| 10 min | 2. Jeu de la constellation Les participants se placent autour d'un objet identifié au centre (ex une chaise ou un arbre ou le plateau de jeu). L'animateur pose successivement plusieurs questions. | Une personne observe et note à l'aide d'un schéma comment se positionne les participant-es pour laisser trace. | Feuille paper board et marker couleur |
| 5 min | 3. Brise glace | L'animateur-rice propose une animation de 5 minutes pour dynamiser, mettre en confiance le groupe et rassembler l'attention de chacun. | |

| Jeu de plateau : apprendre en s'amusant et en confrontant ses idées | | | |
|---|---|---|--|
| 5 min | 1. L'animateur-rice présente le jeu et ses règles. | L'animateur-rice présente les 4 types de cases et de manière succincte l'effet produit lorsque l'on tombe sur telle ou telle case. Les détails seront donnés au cours de la partie. | Pions Plateau de jeu |
| 10 min | 2. Faire le choix de jouer individuellement ou en équipe. Constituer les équipes si ce choix est retenu. 3. Les joueurs lancent les deux dés à tour de rôle. Celui qui a le total de points le plus élevé commence la partie. | A chaque tour, un joueur lance les dés et avance son pion d'autant de cases que de points marqués sur les dés.. | Fiches règles du jeu Fiches questions |
| 1h | 4. L'animateur-rice pose les questions, et lance les échanges. Il rappelle les règles de chaque case et les fait appliquer, en fonction de là où le joueur s'est arrêté en lançant ses dés. Il diffuse les épisodes TIK TOK. | Le joueur doit alors répondre à la question posée par l'animateur-rice du jeu. Il avancera, passera son tour, ou reculera selon l'indication donnée sur la case correspondante | Episodes TIK TOK Vidéoprojecteur Ecran ou TV |
| Conclusion : retenir et évaluer | | | |
| 10 min | 1. L'animateur-rice reprend le jeu de la constellation et pose certaines questions pour voir l'évolution de l'état d'esprit des participant-es après avoir joué. | Chacun participant se positionne autour de l'objet identifié après chaque question. La personne qui a observé et noté en début de séance, reprend le même schéma et note avec une autre couleur comment se positionne les participant-es après avoir vécu cette animation. | Questions jeu de la constillation Feuille paper board identique au début de la séance et marker d'une autre couleur |
| 15 min | 2. Un tour de table est organisé par l'animateur-rice pour que chacun exprime l'idée principale qu'ils.elles retiennent : 1 élément, 1 image de la série, 1 message avec lequel la personne repart, 1 apprentissage. | Les participant.e.s expriment L'animateur note les mots mais veille à ce que le débat ne s'engage pas.. Ne pas laisser s'installer de débat, il ne doit pas y avoir de réaction aux mots et ressentis des uns et des autres (sinon on repart dans le débat et l'échange) | |
| 5 min | 3. Remercier et dire aurevoir aux participant-es | | |

RECOMMANDATIONS POUR L'ANIMATEUR-RICE

► MISE EN CONFIANCE

La mise en confiance de la communauté est la première étape de tout processus d'acquisition de nouvelles capacités par le groupe.

Le processus de mise en confiance va permettre :

- ✓ *De favoriser les échanges entre les différents participant-es au sein de la communauté, et avec l'animateur-rice*
- ✓ *À chacun d'exprimer son point de vue. Il est important de rappeler en début d'atelier lorsque le cadre*

est fixé avec les participant-es que le jugement est interdit, que l'on a le droit de se tromper et que toute prise de parole est pertinente.

- ✓ *De modifier la posture de la communauté pour qu'elle ne soit pas en attente de l'intervenant extérieur de réponses. L'animateur-rice invite la communauté à trouver les réponses par elle-même, en mettant à profit les connaissances et l'expérience représentées par l'ensemble des participant-es.*

► LIEU D'ANIMATION

L'animation peut se tenir en intérieur avec la version du jeu imprimé sur carte plastifiée ou en extérieur se tient généralement à l'ombre des arbres avec la version du jeu imprimé sur bâche. L'animateur-rice veille à ce qu'un minimum de confort soit assuré avec l'installation de nattes pour l'extérieur ou de tables et

chaises en intérieur, en veillant à ce que les participant-es puissent avoir une vue correcte sur l'ensemble du jeu et que les joueurs puissent circuler sur le plateau de jeu.

Le choix du matériel (version carte ou version bâche) est très important pour le succès de l'animation.

► PRISE DE PAROLE

Dans le dialogue avec les communautés, il est important de prendre garde à toujours dire «nous», ou «on», et à éviter de dire «je» ou «vous», pour que chacun se sente impliqué et que l'animateur et les participants se sentent faire partie d'un seul et même groupe : tous concernés !

L'animateur peut mettre à profit la présence, dans le groupe, d'une personne sachant lire et écrire dans la langue locale, pour qu'il facilite les échanges. Lors des échanges, l'animateur-rice doit s'efforcer de poser des questions commençant par Pourquoi ?

Comment ? Quoi encore ? Que se passerait-il si ?, en évitant des questions commençant par exemple par «est-ce que...? Car ces questions «fermées» n'exigent qu'un effort limité pour y répondre, et placent les participants dans une situation «scolaire» que l'on veut précisément éviter.

► ANIMATION ET DYNAMIQUE DE GROUPE

Le format jeu doit faciliter la participation de chacun. Toutefois, lorsque le choix est fait de jouer en équipe, il faut veiller à ce que chacun puisse donner son point de vue.

Le jeu va permettre une émulation qu'il faut savoir maîtriser. Si le groupe n'est plus à l'écoute, des astuces peuvent être mises en place pour à nouveau saisir l'attention des participant-es. Par exemple, l'animateur-rice dit à voix basse en passant vers chacun-e «Allo, allo»

► CONCLURE

Chaque animation a un objectif qui est indiqué en début de séance. Il faut donc à la fin de chaque séance se donner un temps de synthèse pour voir si on a bien répondu à l'objectif, quelles réponses ont été apportées et quel est le chemin qui nous reste à parcourir (ouverture sur les prochaines séances).

Le silence n'est jamais une mauvaise chose. Quand l'animateur pose une question exigeant un peu de réflexion et d'analyse, accorder un peu de temps au groupe pour réfléchir, sans faire de bruit, et sans le pousser trop vite vers les étapes suivantes.

jusqu'à ce que chacun-e réponde à son tour «j'écoute». Il est inutile d'hauser la voix, car par mimétisme les participant-es lèveront de plus en plus la voix pour se faire entendre.

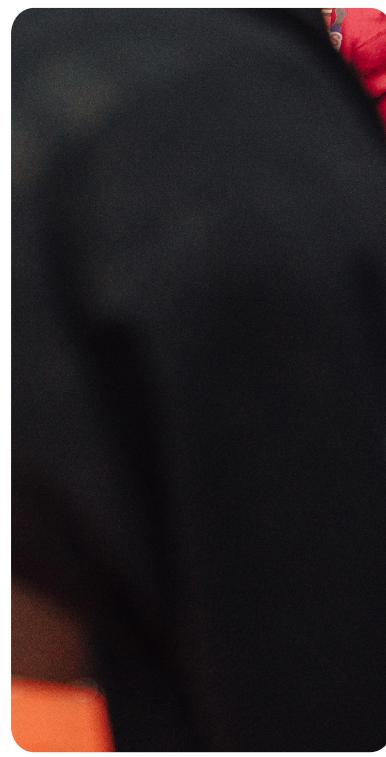
Il est nécessaire que l'activité soit menée par 2 animateur-rices. L'un veillera au respect des règles et du lancement des dés. L'autre aura pour mission de lire les affirmations et de diffuser les épisodes TIK TOK.

C'est le temps qui marque la fin du temps collectif. L'animateur aide à faire la synthèse des principaux éléments recueillis lors de la séance et les met en rapport avec l'objectif.



BOÎTE À OUTILS

- ▶ **FICHE 1 LES RÈGLES ET DÉPLACEMENTS**
- ▶ **FICHE 2 LA PRÉPARATION DU JEU**
- ▶ **FICHE 3 LES IDÉES REÇUES**
- ▶ **FICHE 4 LES BONNES ET MAUVAISES PRATIQUES**



SANSAS
Sunu wergu yaram, sunu yite



RAES

 **Solthis**
Solidarité Thérapeutique
et Initiatives pour la Santé

**POUR DES
COMMUNAUTÉS
QUI S'INFORMENT,
SE MOBILISENT
ET AGISSENT.**



CONTACT
www.ongraes.org
contact@ongraes.org
+221 33 842 65 15
18 Rue Loulou, Fann-Hock, Dakar, Sénégal
Facebook - Twitter - LinkedIn - YouTube