



Guide transversal de l'animateur·rice

UN OUTIL ÉDUCATIF POUR ANIMER DES ATELIERS SUR
LES DROITS ET LA SANTÉ SEXUELS ET REPRODUCTIFS



Objectifs des ateliers éducatifs

OBJECTIF GÉNÉRAL

L'objectif général des animations communautaires est de renforcer l'impact des outils d'éducation par le divertissement développés dans le cadre du projet **C'est la vie +** (série télévisée et feuilleton radio). Tout en s'appuyant sur la série (intrigues, personnages, thématiques), les ateliers éducatifs visent à promouvoir des comportements plus sûrs dans le domaine de la santé sexuelle et reproductive et des violences basées sur le genre, en renforçant les représentations et les attitudes positives.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Faire émerger les représentations et mobiliser les connaissances des communautés ;
- Favoriser la compréhension et l'appropriation, par les communautés, des messages diffusés dans le cadre du projet **C'est la vie +** ;
- Aider les participant·e·s à faire le lien entre les thématiques traitées dans les outils du projet et les situations rencontrées dans leur vie quotidienne ;
- Améliorer la capacité des individus à questionner leurs pratiques, prendre une décision, agir et développer des stratégies d'adaptation.

Approche pédagogique

L'approche pédagogique privilégie l'utilisation de techniques d'animation participatives et interactives s'appuyant sur les connaissances, les représentations et l'expérience des participant·e·s. Par ailleurs, les séances et les outils éducatifs sont élaborés à partir de la série **C'est la vie !**, qui constitue le fil rouge de ce kit pédagogique communautaire.

Chaque atelier éducatif s'organise autour de 3 axes :

- Un premier axe consacré à l'analyse d'extraits vidéo permettant la mobilisation des savoirs et des représentations.
- Un deuxième axe destiné à faire le lien entre la série **C'est la vie !** et le vécu des participant·e·s.
- Un troisième axe orienté vers la prise de décisions et l'identification de stratégies d'adaptation.

Utilisation du guide transversal de l'animateur

Ce guide est destiné à accompagner les éducateur·rice·s, animateur·rice·s ou agent·e·s communautaires dans la préparation, l'organisation et l'animation d'ateliers éducatifs. Il peut être utilisé et adapté quelle que soit la thématique choisie. Il se compose de 2 parties :

★ **Un conducteur d'atelier transversal, qui explique en détail le déroulement d'un atelier type :**

- Les objectifs éducatifs,
- Ce que font les éducateur·rice·s,
- Ce que font les participant·e·s,
- Quelles sont les techniques/outils éducatifs et ressources pour les animateur·rice·s,
- Quelle est la durée de chaque exercice.

Cette partie présente également un schéma synthétique des différentes étapes d'animation et une proposition d'agenda.

★ **Une description des techniques d'animation utilisées lors des séances éducatives**



Pour animer un atelier éducatif sur une thématique spécifique, ce guide transversal n'est pas suffisant. Les animateur·rice·s devront également utiliser :

- **La fiche thématique** : contenant les messages clés, les objectifs éducatifs, un guide de discussion et une sélection de fausses croyances en lien avec la thématique choisie, afin d'accompagner l'animation des différentes activités.
- **Le jeu de cartes Situations** correspondant à la thématique choisie pour l'atelier.

Il est important de noter que l'atelier type présenté dans ce guide est un **outil modulable**. L'idéal est de l'utiliser dans sa globalité car il permet d'investir, de manière progressive, plusieurs éléments en jeu dans les changements de comportements. Cependant, les différentes activités peuvent également être proposées séparément. Par exemple :

- L'activité 1 et l'activité 2 uniquement
- Les activités 1, 2 et 3
- Les activités 1, 2 et 4
- L'activité 4 uniquement (notamment en réactivation/mobilisation des connaissances)

Conducteur transversal des ateliers

Public cible des ateliers

Les ateliers s'adressent à différents publics cibles : adultes, parents, adolescent·e·s/jeunes, professionnel·le·s de santé, leaders religieux ou communautaires. Ce conducteur peut être utilisé quel·le·s que soient les participant·e·s ou la thématique choisie. Selon le profil des participant·e·s, les animateur·rice·s devront cependant se référer aux fiches thématiques correspondantes pour adapter les messages clés, les objectifs pédagogiques et les outils d'animation.

Nombre de participant·e·s : 20 personnes maximum

Compétences visées

- Prendre conscience et comprendre
- S'exprimer/communiquer
- Prendre des décisions/identifier une stratégie d'adaptation
- Analyser une situation
- Chercher de l'aide et du soutien

Objectifs éducatifs

Axe 1: mobiliser les savoirs et explorer les représentations¹ à partir d'extraits vidéo

À l'issue de l'atelier, les participant·e·s :

- se seront interrogé·e·s sur les situations des vidéos : obstacles/difficultés à adopter certains comportements, moyens/ressources pour y parvenir
- auront mobilisé leurs connaissances et pris conscience de leurs représentations et ressentis relatifs à la thématique choisie
- se seront exprimé·e·s et auront échangé sur la thématique choisie
- seront capables d'expliquer l'intérêt d'un service ou d'un comportement en lien avec la thématique choisie

Axe 2 : faire le lien entre la série *C'est la vie !* et le vécu des participant·e·s

A l'issue de l'atelier, les participant·e·s :

- auront fait le lien entre les thématiques traitées dans la série et les situations réelles rencontrées dans leur vie quotidienne
- auront identifié, dans leur environnement, les lieux et les personnes ressources
- auront identifié leurs propres résistances ou difficultés
- auront identifié leurs propres stratégies d'adaptation (ou absence de stratégie)

Axe 3 : prendre des décisions éclairées et identifier des stratégies d'adaptation

A l'issue de l'atelier, les participant·e·s :

- seront capables d'expliquer les risques et les conséquences de certains comportements en lien avec la thématique choisie
- auront amélioré leur capacité/motivation à faire des choix éclairés et responsables
- auront identifié différentes stratégies d'adaptation
- auront amélioré leur capacité à se protéger et à protéger leur entourage
- auront proposé des actions d'amélioration réalistes (individuelles et/ou collectives) pour faire évoluer leur situation
- auront amélioré leur sentiment d'efficacité personnelle en lien avec la thématique choisie

1 Les représentations des participant·e·s sont progressivement explorées dans les axes 1 et 2, d'abord à partir des extraits vidéo, puis en s'appuyant sur le vécu des participant·e·s et les « fausses croyances » auxquelles ils-elles ont pu être confronté·e·s.

Durée des ateliers

Si les 3 axes sont abordés au cours du même atelier, l'animateur doit prévoir **une demi-journée**.

Les différentes activités peuvent également être conduites séparément (les durées estimées de chaque partie sont indiquées dans le tableau : p.6-9).

À noter que la durée d'un atelier ou d'une activité peut varier selon les thématiques abordées, la taille et la dynamique du groupe.

Moyens matériels

- Vidéo projecteur et écran
- Extrait(s) vidéo
- Paperboard/tableau et marqueurs
- Fiche thématique
- Cartons de couleur (rouge, vert, jaune)
- Jeux de Cartes Situations
- Balle (si besoin pour le tour de table)

Animateur·rice·s

2 personnes formé·e·s à l'utilisation du kit pédagogique : animation et observation partagées de l'atelier



Introduction

- Accueil des participant-e-s (proposer thé, café, jus...)
- **Évaluation pré-atelier** (court questionnaire à remplir pendant le temps d'accueil → questions situées en première partie du questionnaire d'évaluation)
- Présentation des animateur-ice-s, du thème, des objectifs et du déroulement de l'atelier
- Rappel des règles concernant le fonctionnement du groupe et les échanges : liberté d'expression, confidentialité, absence de jugement, respect et écoute
- **Présentation des participant-e-s** : tour de table simple, avec une balle ou tout autre objet (pour passer la parole) ou sous forme d'interview → 30mn

Durée de l'introduction : 45 mn (15 mn pour l'accueil et 30mn pour la présentation des participant-e-s)

Techniques/outils éducatifs et ressources pour les animateur-ice-s		Ce que font les participant-e-s	
Objectifs éducatifs	Ce que font les animateur-ice-s		
Axe 1 Les participant-e-s : <ul style="list-style-type: none"> → se seront interrogé-e-s sur les problématiques présentées dans les vidéos : difficultés à adopter certains comportements, ressources pour y parvenir → auront mobilisé leurs connaissances et pris conscience de leurs représentations et ressentis relatifs à la thématique choisie → se seront exprimé-e-s et auront échangé sur la thématique choisie → seront capables d'expliquer l'intérêt d'un service / comportement en lien avec la thématique 	Activité 1: Analyse des vidéos → AILLEURS Diffusent la/les vidéo(s). Observent les comportements des participants pendant la projection afin d'identifier les scènes ayant suscité des réactions/émotions et de pouvoir y revenir pendant les échanges. Demandent aux participant-e-s, à partir de(s) l'extrait(s) vidéo : <ul style="list-style-type: none"> → de décrire la situation (AILLEURS), les personnages, les difficultés rencontrées par les protagonistes, la problématique et les causes de cette problématique → d'identifier les obstacles à l'adoption de certains comportements ou à l'accès à certains services de santé sexuelle et reproductive → d'identifier les ressources des personnages → d'identifier les actions que les protagonistes auraient pu mettre en place → d'expliquer et de définir certains concepts clés choisis au regard de la thématique <i>Se référer aux questions proposées dans les fiches thématiques et reformuler si besoin</i> Notent sur le paperboard certaines informations clés abordées pendant les discussions (ex : obstacles, messages clés → synthèse) Animent/régulent les discussions, répondent aux questions Font une première synthèse des discussions en reprenant certains messages clés relatifs à la thématique de la séance.	ÉTUDE DE CAS → AILLEURS à partir d'extraits vidéo Outils et supports <ul style="list-style-type: none"> • Extrait(s) vidéo • Fiche thématique contenant : <ul style="list-style-type: none"> → Messages clés → Guide de discussion (questions et réponses possibles) 	
		Visionnent attentivement la/les vidéo(s) Peuvent réagir pendant le visionnage, mais ne peuvent pas échanger. Ils auront la possibilité de le faire par la suite. Répondent aux questions et échantent avec leurs pairs	Durée 1h Vidéo(s) : 10 à 20 mn Échanges : 45 mn

Ce que font les animateur·rice·s		Ce que font les participant·e·s		Techniques/outils éducatifs et ressources pour les animateur·rice·s	
Objectifs éducatifs	Axe 2 Les participant·e·s : → auront fait le lien entre les thématiques traitées dans la série et les situations de leur vie quotidienne → auront identifié, dans leur environnement, les lieux et personnes ressources → auront identifié leurs propres résistances ou difficultés → auront identifié leurs propres stratégies d'adaptation (ou absence de stratégie)	Activité 2: Faire le lien entre la série et le vécu des participant·e·s → ICI Demandent aux participant·e·s : → S'ils ont déjà vécu ou observé (ICI) des situations semblables à celles des extraits vidéo → De quelle manière ils-elles ont réagi → Ce qu'ils-elles ont ressenti → Quelles sont les ressources dont ils-elles disposent dans leur environnement (ce qui les a/pourrait les aider) Animent les discussions et régulent les échanges <i>Se référer aux questions proposées dans les fiches thématiques</i>		Répondent aux questions et échangent avec leurs pairs	ÉTUDE DE CAS → ICI Outils et supports Fiche thématique contenant : → Messages clés → Guide de questions Durée 30 mn
		Activité 3: Discussions autour des fausses croyances Expliquent les consignes et le déroulement de l'exercice Affichent les affirmations (fausses croyances) identifiées selon la thématique Proposent un court temps de réflexion individuelle aux participant·e·s Lisent les affirmations à haute voix puis, pour chacune d'entre elles : → demandent aux participant·e·s de se positionner en levant un carton de couleur (vert = d'accord ; rouge = pas d'accord ; jaune = à la fois d'accord et pas d'accord). → demandent aux participant·e·s d'expliquer leurs choix Animent les discussions et régulent les échanges <i>Se référer aux fausses croyances et arguments proposés dans les fiches thématiques</i> À l'issue des discussions, l'animateur peut demander aux participant·e·s s'ils-elles connaissent d'autres fausses croyances (ou affirmations) sur la thématique choisie en utilisant la phrase : « Il paraît que... »		Lisent et réfléchissent d'abord individuellement à chaque affirmation Attribuent une couleur à chaque affirmation et argumentent leur positionnement Échangent autour des positionnements de chacun·e Citent d'autres idées -reçues (affirmations, croyances) qu'ils-elles ont déjà entendues	ABAQUE DE RÉGNIER Outils et supports <ul style="list-style-type: none">• Paperboards sur lesquels ont été préparés : la liste des « fausses croyances » et un tableau quadrillé pour noter les réponses• Fiche thématique contenant :<ul style="list-style-type: none">→ Les messages clés→ La liste des fausses croyances→ Les réponses possibles Durée 30 mn

Ce que font les animateur·rice·s		Ce que font les participant·e·s	Techniques/outils éducatifs et ressources pour les animateur·rice·s	
Objectifs éducatifs Axe 3 Les participant·e·s : <ul style="list-style-type: none"> → seront capables d'expliquer les risques et les conséquences de certains comportements en lien avec la thématique choisie → auront identifié différentes stratégies d'adaptation → auront amélioré leur capacité à prendre des décisions et à faire des choix éclairés → auront amélioré leur capacité à se protéger et à protéger leur entourage → auront proposé des actions d'amélioration réalistes (individuelles et/ou collectives) → auront amélioré leur sentiment d'efficacité personnelle en lien avec la thématique choisie 		<p>Activité 4 : Analyse de situations et prises de décisions</p> <p>→ Donnent la consigne de l'exercice (5mn) :</p> <p>« Vous allez découvrir 4 situations de vie en lien avec la thématique choisie. Chaque situation s'accompagne de 3 ou 4 cartes sur lesquelles sont inscrites des décisions possibles.</p> <p>Pour chaque situation, vous devrez choisir une carte « Décision », puis expliquer votre choix.</p> <p>Ensuite, nous retournerons les cartes « Décision » afin de découvrir les conséquences possibles de chacune d'entre elles. Tout au long de l'exercice, nous échangerons sur vos choix et leurs conséquences ».</p> <p>■ Présentent la première carte « Situation », accompagnée des cartes « Décision ».</p> <p>■ Laisser les participant·e·s faire leur choix en silence (5mn)</p> <p>Les participant·e·s peuvent aussi proposer d'autres stratégies</p> <p>■ Pour chaque carte « Décision » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demandent aux participant·e·s ayant choisi cette carte de se manifester et d'expliquer les raisons de leur choix ; puis aux autres participant·e·s ce qu'ils·elles en pensent. • Retournent la carte et lisent la conséquence possible • Demandent aux participant·e·s ce qu'ils·elles en pensent. <p>→ Les animateur·rice·s répètent les mêmes étapes pour chaque situation</p> <p>Variante : les cartes « Décision » ne proposent pas de conséquences. Les animateur·rice·s demandent seulement aux participant·e·s d'argumenter leurs décisions et les conséquences souhaitées (<i>en quoi/comment elles permettent d'améliorer la situation ?</i>)</p> <p> Dans cette activité, l'objectif des animateur·rice·s est d'encourager les discussions autour des conséquences possibles de chaque décision, et non de dire si les choix des participant·e·s sont corrects ou non.</p>	CARTES SITUATIONS Outils et supports <ul style="list-style-type: none"> • Jeu de cartes Situations (sur la thématique choisie) comprenant : 4 cartes « Situation » et 3 (ou 4) cartes « Décision » <p>(les situations peuvent également être projetées sur l'écran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche thématique contenant les messages clés 	
		Lisent la situation et réfléchissent individuellement Choissent l'une des décisions proposées (ils·elles peuvent proposer d'autres stratégies) Expliquent les raisons de leur choix Retourner les cartes et s'expriment sur les conséquences possibles Échangent et argumentent autour des conséquences de chaque décision	Durée 30 mn	

Synthèse & conclusion

Ce que font les animateur·rice·s

Au-delà des ateliers...

Synthèse des échanges

Demandent aux participant·e·s :

→ « Quelle est l'idée principale/le point le plus important que vous retiendrez de cet atelier ? »

Les animateur·rice·s encouragent les participant·e·s à reprendre des idées différentes afin de réaliser une synthèse de l'atelier.

→ « Pouvez-vous citer une action (individuelle ou collective) que vous pourriez/ souhaitez mettre en place pour améliorer la situation en lien avec la thématique ? »

ou

→ « Suite à cet atelier, quel(s) message(s) souhaiteriez-vous transmettre à vos pairs/parents/enfants ? »

Demandent aux participant·e·s de définir, pour eux-mêmes, des objectifs de changement réalistes.

Ce dernier travail s'effectue individuellement et ne requiert pas de restitution.

Pour aller plus loin...

À la fin de la séance, les animateur·rice·s peuvent donner les liens vers les sites web, réseaux sociaux et numéros verts.

Évaluation

Évaluation des connaissances et du sentiment d'auto-efficacité des participant·e·s (court questionnaire à remplir → questions situées dans la deuxième partie du questionnaire distribué en début d'atelier)

Ce que font les participant·e·s

TOUR DE TABLE

Chaque participant·e-
→ exprime l'idée principale qu'il·elle retiendra de l'atelier

→ propose des actions pouvant améliorer la situation

ou

→ formule des messages qu'il·elle souhaiterait transmettre à ses pairs/ parents/enfants

Chaque participant·e réfléchit individuellement et se fixe un ou plusieurs objectifs de changement

Durée

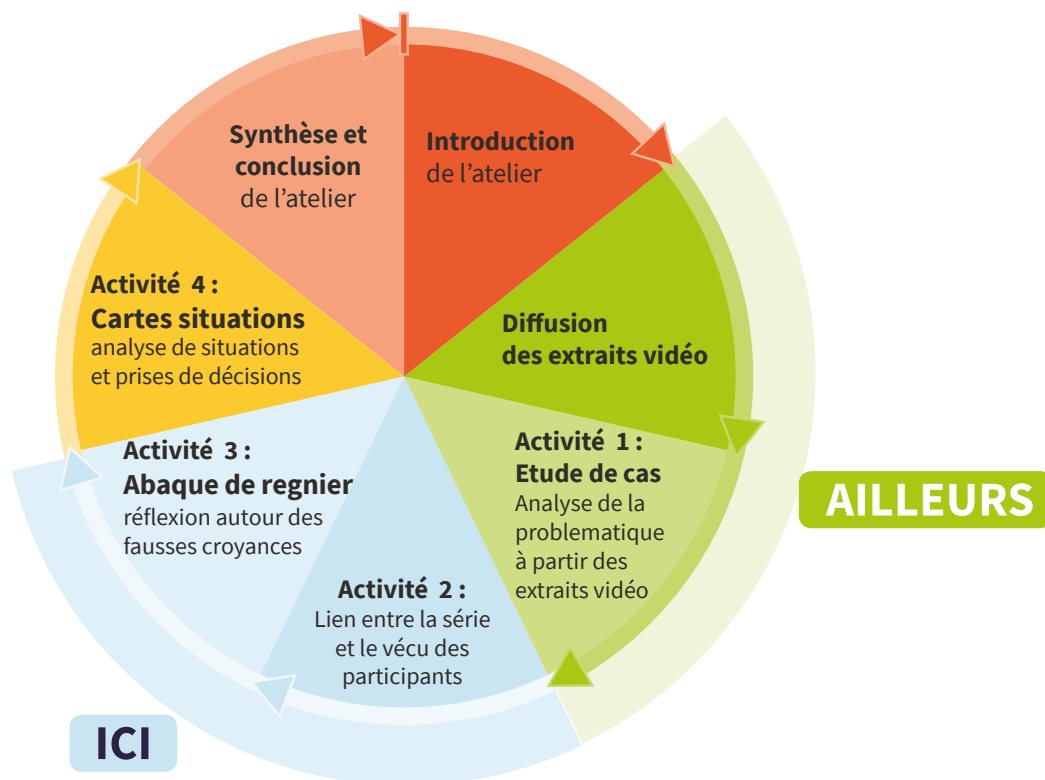
30 mn

Techniques/outils éducatifs et ressources pour les animateur·rice·s

Outils et supports

- Fiche thématique

Les différentes étapes de l'animation



Proposition d'agenda

Échangeons autour de : « *thème choisi pour l'atelier* »

9h-9h15	Accueil des participant·e·s et introduction de l'atelier (15mn)
9h15-9h45	Présentation des participant·e·s (30 mn)
9h45- 10h45	Activité 1 : Diffusion et analyse des extraits vidéo (1h) <i>Étude de cas (AILLEURS)</i>
10h45- 11h15	Activité 2 : Faire le lien entre les vidéos et le vécu des participant·e·s (30mn) <i>Discussions (ICI)</i>
11h15-11h30	PAUSE
11h30-12h	Activité 3 : Se positionner et argumenter sur des affirmations communément répandues (30mn) <i>Abaque de Régnier (« Que pensez-vous de...? »)</i>
12h-12h30	Activité 4 : Analyser des situations et prendre des décisions (30mn) <i>Cartes Situations (« Que feriez-vous si...? »)</i>
12h30-13h	Synthèse et conclusion (30mn)
13h-13h30	Évaluation de l'atelier (30mn)

Techniques et outils d'animation utilisés lors des ateliers

PRÉSENTATION DES PARTICIPANT·E·S : TOUR DE TABLE ET VARIANTES...

Objectifs :

- Faire connaissance et se présenter au groupe
- Faciliter la prise de parole de chacun

Déroulement :

- Les participant·e·s se présentent en s'appuyant sur les consignes données par l'animateur·rice. Les consignes de présentation peuvent varier selon les participant·e·s et le thème de l'atelier :

Par exemple, pour un groupe d'adolescent·e·s, chaque participant·e indiquera :

- Son prénom et son âge
- 2 questions qu'elle·il se pose sur « la thématique de l'atelier »
- Ses attentes vis-à-vis de l'atelier
- Son état d'esprit du jour (*heureux·se, inquiet·ète, curieux·se, pas intéressé·e, etc.*)

Par exemple, pour un groupe de parents, chaque participant·e indiquera :

- Son prénom
- Le nombre d'enfants qu'il·elle a à charge, ainsi que leur âge et leur sexe
- Ses relations avec les enfants/adolescent·e·s (père, mère, tante, etc.)
- 2 questions qu'elle·il se pose sur « la thématique de l'atelier »
- Ses attentes vis-à-vis de l'atelier
- Son état d'esprit du jour (*heureux·se, inquiet·ète, curieux·se, pas intéressé·e, etc.*)

- Les participant·e·s peuvent se présenter à tour de rôle, en réalisant un **simple tour de table**.
- Les animateur·rice·s peuvent également **utiliser une balle (ou tout autre objet adapté)** : la personne qui reçoit la balle est invitée à s'exprimer. Durant le temps où elle garde la balle dans ses mains, elle seule peut s'exprimer. Une fois qu'elle a terminé, elle donne la parole à un·e autre participant·e en lui envoyant la balle. Cette technique permet de rendre la présentation plus dynamique sans augmenter le temps de parole. Elle crée un lien entre les participant·e·s.
- Une autre technique peut être utilisée : **l'animateur·rice joue le rôle d'un·e journaliste** et pose directement les questions de la consigne aux participant·e·s. Cette technique permet de simplifier et de raccourcir le temps de présentation, tout en le rendant ludique (l'animateur·rice pourrait avoir en main un vrai micro).
- **Il est conseillé de noter les questions et les attentes des participant·e·s sur un paperboard afin de pouvoir y répondre pendant l'atelier.**

Durée : 30 mn (pour un groupe de 20 personnes)

L'ÉTUDE DE CAS (À PARTIR DE VIDÉOS)

L'étude de cas consiste à faire étudier par un groupe, des situations-problèmes concrètes. Cette activité favorise la prise de conscience de certaines situations et encourage la recherche de solutions efficaces. En effet, l'analyse collective d'événements de vie permet de proposer et de mettre en place des actions et des stratégies d'adaptation pouvant contribuer à l'adoption de comportements plus sûrs.

La technique de l'étude de cas favorise le questionnement individuel et la réflexion collective en partant de situations visualisées à l'écran dites **AILLEURS**, afin de permettre à chaque participant de réfléchir et de prendre du recul par rapport à sa propre situation dite **ICI**.

Objectifs :

- Favoriser la réflexion sur des thèmes en rapport avec une situation réelle
- Favoriser les échanges et la mise en commun des expériences personnelles de chacun·e.

L'étude de cas permet également d'explorer, avec les participant·e·s, leur capacité d'analyse des situations et de résolution de problèmes à 3 niveaux :

- la prise de conscience des savoirs et représentations qu'il·elle·s mobilisent
- le questionnement de leurs connaissances respectives
- le perfectionnement de leurs compétences.

Déroulement :

- **Les animateur·rice·s présentent l'activité et les objectifs**
- **Les animateur·rice·s diffusent la/les vidéo(s).** Chaque cas (extrait de la série) présente :
 - des personnages,
 - une/des situation(s) en lien avec la thématique choisie
 - les conséquences de cette situation sur les personnes et/ou les éléments ayant contribué à cette situation
- **Les animateur·rice·s posent les questions** en lien avec le thème et le cas présenté.
 - Dans un premier temps : les questions portent sur la situation et les personnages de la vidéo (**AILLEURS**)
Les animateur·rice·s notent, sur un paperboard, les informations/messages clés abordés pendant les discussions, animent et régulent les échanges et répondent aux interrogations des participant·e·s.
 - Dans un second temps : l'intervenant·e interroge les participant·e·s sur la possible survenue de cette problématique (ou d'une problématique semblable) dans leur vie (**ICI**)

Durée

1h (la durée de cette activité varie selon la longueur des vidéos, le nombre et le dynamisme des participant·e·s).

Matériel

- Vidéo projecteur et extraits vidéo
- Paper board et marqueurs
- Messages clés (→ Fiches thématiques)
- Guide de discussion (→ Fiches thématiques)

L'ABAQUE DE RÉGNIER

L'abaque de Régnier est une technique d'animation qui permet à chaque participant·e d'exprimer son opinion et de se positionner sur un thème donné grâce à l'utilisation de cartons de couleur. Cet exercice permet le débat à partir d'affirmations proposant volontairement des idées préconçues, des a priori.

Objectifs :

- Permettre l'émergence puis la confrontation des représentations
- Favoriser la participation active de tous les participant·e·s
- Faciliter les échanges et l'expression d'avis divergents

Déroulement :

- Les animateur·rice·s présentent l'activité et son déroulement
- Les animateur·rice·s affichent les affirmations choisies sur un tableau de manière à ce qu'elles restent visibles pendant toute la durée de l'activité.
- Les participant·e·s prennent le temps de lire et de réfléchir individuellement à l'ensemble des affirmations (si certaines personnes ne savent pas lire, une première lecture des affirmations peut être faite en début d'activité par l'animateur·rice).
- Les animateur·rice·s lisent chaque affirmation à haute voix et, pour chacune d'entre elles :
 - les participant·e·s se positionnent/donnent leur avis en levant un carton de couleur (cette étape s'effectue en silence) :
 - Si vous êtes plutôt « d'accord » avec la phrase : **VERT**
 - Si vous êtes plutôt « pas d'accord » : **ROUGE**
 - Si vous êtes à la fois « d'accord/pas d'accord » : **JAUNE**
 - les animateur·rice·s notent le nombre de cartons verts, rouges et jaunes, puis demandent à ceux·celles qui sont majoritaires d'argumenter leur réponse. Ils donnent ensuite la parole aux autres groupes.
- À l'issue des discussions, l'animateur·rice peut demander aux participant·e·s s'ils·elles connaissent d'autres croyances (affirmations/idées reçues/rumeurs) sur la thématique choisie en utilisant la phrase :

« Il paraît que »

Ce dernier temps permet d'identifier certaines fausses croyances qui n'auraient pas été intégrées à l'exercice et d'en discuter avec les participant·e·s.

Durée (pour 6 affirmations) : 35 mn

- 5mn : explication des consignes
- 30 mn : discussions (environ 5 mn par question)

Quelques conseils :

Afin de favoriser le débat, il est important que chaque membre du groupe « vote » indépendamment des autres. Il faut donc veiller à ce que les participant·e·s ne s'influencent pas mutuellement. Le temps d'argumentation doit également être distribué de manière équitable.

Matériel

- Cartons de couleurs (vert, bleu, rouge). Il doit y avoir autant de cartons de chaque couleur que de participant·e·s.
- Paperboard sur lequel sont affichées les affirmations/fausses croyances, ainsi qu'un tableau quadrillé pour noter les résultats.
- Les informations permettant à l'animateur·rice de répondre aux participant·e·s (→ fiches thématiques)

Exemple de tableau quadrillé pour inscrire les affirmations (à reproduire sur un paperboard)

Affirmations	D'accord	Pas d'accord	À la fois d'accord et pas d'accord

LES CARTES SITUATIONS

Cette technique d'animation favorise l'analyse de situations concrètes et accompagne la prise de décision, en s'appuyant sur des situations auxquelles les participant·e·s peuvent être confronté·e·s dans leur vie quotidienne. Les cartes situations aident les participant·e·s à prendre des décisions et à analyser les avantages, inconvénients et conséquences des choix réalisés.

Objectifs :

- Aider les participant·e·s à prendre conscience des conséquences de leurs comportements et de leurs actions
- Permettre aux participant·e·s d'évaluer leurs capacités à faire face à des situations problématiques
- Accompagner les participant·e·s à prendre des décisions éclairées et responsables
- Aider les participant·e·s à identifier leurs propres stratégies d'adaptation
- Permettre aux participant·e·s d'évaluer leurs connaissances et représentations sur une thématique choisie



Les cartes situations visent à aider les participant·e·s à évoquer les conséquences de leurs choix, plutôt qu'à leur indiquer si leurs choix sont corrects ou non.

Matériel

- **Un jeu de cartes contenant :**
 - 4 cartes décrivant des situations auxquelles peuvent être confronté·e·s les participant·e·s, en lien avec la thématique choisie.
 - Chaque situation s'accompagne de 3 ou 4 cartes sur lesquelles sont inscrites :
 - Au recto : une décision possible.
 - Au verso : la conséquences possible (risque encouru) du choix effectué.
- **Le jeu se compose donc de 4 cartes « Situation » et 12 à 16 cartes « Décision ».**
- Les messages clés sur la thématique choisie afin d'aider l'animateur·rice à répondre aux questions et à argumenter les conséquences de chaque décision (→ Fiches thématiques)

Déroulement

- Les animateur·rice·s présentent l'activité, ses objectifs et son déroulement
- Les animateur·rice·s présentent **la première carte « Situation »**, puis les cartes « Décision » qui lui sont associées.
Il est conseillé de disposer les cartes « Situation » et « Décision » sur une table afin que les participant·e·s puissent les relire pour faire leur choix. Chaque carte « Situation » peut également être projetée pendant les discussions.
- Les animateur·rice·s demandent aux participant·e·s de réfléchir à la situation et de choisir l'une des cartes « Décision ».
Ex : « Si vous étiez dans cette situation, quelle décision prendriez-vous (ou conseilleriez-vous) ? »
- Les participant·e·s font leur choix de manière individuelle et en silence (laisser un temps de réflexion)
- Les animateur·rice·s procèdent à un tour de table et demandent à chaque participant·e d'indiquer la décision qu'il aurait prise. Les participant·e·s peuvent aussi proposer d'autres stratégies (absentes de la liste des choix).
- Les animateur·rice·s demandent aux participant·e·s d'expliquer leur choix. Ils demandent au groupe majoritaire de s'exprimer en premier.
Ex : « Est-ce que les personnes ayant choisi la « Décision 2 » peuvent expliquer/commenter les raisons de leur décision ? »
« Quelle peut-être la conséquence de cette décision ? Quelle conséquence espérez-vous ? »
« Et les autres, qu'en pensez-vous ? »
- Pour chacune des cartes « Décision », et une fois que les participant·e·s ont expliqué leur choix, l'animateur·rice retourne la carte afin de découvrir les conséquences possibles. Ils·elles demandent alors aux participant·e·s ce qu'ils·elles en pensent.
- Les animateur·rice·s réitèrent les mêmes étapes pour chaque situation.

Tout au long de l'exercice, les animateur·rice·s encouragent l'ensemble des participant·e·s à s'exprimer. Lors des discussions sur les conséquences possibles, les animateur·rice·s peuvent faire passer des messages clés.

Variantes :

- Afin de rendre l'activité plus dynamique, l'animateur·rice peut demander à certain·e·s participant·e·s de lire à voix haute les décisions possibles afin d'incarner les différents choix (**sous forme de jeux de rôle**).
- Dans certains cas, les cartes « Décision » ne proposent pas de conséquences. Les animateur·rice·s demandent seulement aux participant·e·s d'argumenter leurs décisions et les conséquences souhaitées (*en quoi/comment elle permet d'améliorer la situation ?*).

Quelques conseils pour les animateur·rice·s :

→ **Soyez vigilant·e·s à la sélection des participant·e·s** : en amont de l'atelier, s'interroger et se renseigner, en fonction du contexte socioculturel, sur le choix du public cible. Ce choix est particulièrement important lorsque l'atelier concerne les adolescent·e·s/jeunes, mais s'adresse à leurs parents/tuteur·rice·s. En effet, il convient alors d'identifier les personnes ayant un rôle et une autorité spécifique dans le domaine de l'éducation à la sexualité des enfants : mères, tantes paternelles, belles-mères, pères, etc.

Par ailleurs, lorsque l'atelier s'adresse à des adolescent·e·s/jeunes, il est important que l'écart d'âge ne soit pas trop important afin de ne pas inhiber la parole des plus jeunes.

→ **Renseignez-vous avant les séances** : avant les ateliers, il peut être utile de se renseigner, en lien avec la thématique choisie, sur le cadre légal en vigueur et les services disponibles dans la zone où doit se tenir la séance (ex : centres de santé, associations, pharmacies, centres de planification familiale, etc.). Ces informations peuvent aider les éducateur·rice·s à animer les discussions sur les ressources et les stratégies d'adaptation.

→ **Observez les réactions des participant·e·s** : il est important d'observer les réactions des participant·e·s pendant le visionnage des extraits vidéo (s'ils-elles parlent, rient, semblent choqué·e·s, etc.). Cela peut permettre d'identifier les scènes ayant suscité de vives émotions et d'y revenir lors des discussions. En effet, certains sujets liés à la sexualité peuvent éveiller des sentiments intenses et perturbants. Nos comportements étant intimement liés à nos émotions, il est important de les prendre en compte.

→ **Notez les idées clés** : ne pas hésiter, au cours des discussions, à **utiliser un tableau/paperboard pour noter les idées clés** formulées par les participant·e·s afin de pouvoir les reprendre lors des discussions ou des synthèses faites par l'animateur·rice.

→ **Régulez les échanges** :

- ▶ Veillez à l'expression individuelle de tous·tes et regardez tout le monde (on oublie souvent les moins actif·ve·s).
- ▶ Encouragez les questions, réactions et commentaires. Faites ressortir les différents points de vue exprimés.
- ▶ Recentrez les participant·e·s sur le sujet abordé.
- ▶ Restez neutre, ne formulez pas de jugements et veillez à ce que les participant·e·s s'écoutent et respectent la parole des autres.
- ▶ Si besoin, reformulez ou résumez les interventions des participant·e·s (faire des synthèses).
- ▶ Mettez les messages clés en valeur.
- ▶ Respectez le timing et marquez clairement le début et la fin des exercices.

Au-delà de l'atelier...

À l'issue de chaque atelier, les animateur·rice·s proposent aux participant·e·s de se projeter au-delà de la séance. En s'appuyant sur l'ensemble des discussions ils·elles sont invité·e·s à :

- Identifier des actions collectives ou individuelles qui pourraient faire évoluer/améliorer la situation en lien avec la thématique de l'atelier.
- Définir, pour eux-mêmes, des objectifs de changement réalistes.

Comme l'explique Bandura (1997), l'établissement d'objectifs influence notre niveau de motivation et nos croyances quant à notre capacité d'apprendre ou quant au niveau que nous sommes capables d'atteindre. Les objectifs nous incitent à concentrer notre attention et à déployer un effort plus déterminé et soutenu que nous le ferions en leur absence. Les objectifs personnels, tout comme le sentiment d'auto-efficacité, influencent directement la conduite d'une personne.

Cette dernière étape permet d'engager les participant·e·s dans un processus de changement. En outre, les participant·e·s, et notamment les adolescent·e·s et les jeunes, pourront continuer à s'informer via le Ratanga Club et en s'appuyant sur l'écosystème digital dédié au projet **C'est la vie +**.

Pour avoir des informations complémentaires, poser des questions ou s'investir...



Le site web de **C'est la vie +** : <https://cestlavie.tv/> pour accéder à des informations complémentaires



La chaîne **YouTube C'est la vie !** pour voir ou revoir les épisodes

Vous pouvez nous suivre sur les réseaux sociaux pour échanger et poser vos questions !



Facebook **@Cestlavie.tv**



Instagram **@cestlavie_off**

Check-list pour l'organisation d'un atelier éducatif communautaire

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Vidéo projecteur
- Clé USB avec les extraits vidéo
- Paperboard/tableau
- Marqueurs 4 couleurs
- Jeu de cartes Situations
- Cartons de couleur (pour l'exercice 3 - Abaque de Régner) : 20 cartons rouges, 20 cartons verts et 20 cartons jaunes
- Questionnaires d'évaluation pré/post atelier (connaissance et sentiment d'auto-efficacité)
- Questionnaires d'évaluation de la satisfaction des participant·e·s (si besoin)
- Stylos et bloc-notes pour les participant·e·s (x20)
- Collation pour l'accueil et la pause
- Balle en mousse (ou tout autre objet adapté) pour passer la parole lors de la présentation des participant·e·s
- Supports de communication *C'est la vie !* (stickers, dépliant du projet, stylos...)

À PRÉPARER À L'AVANCE :

- Lire le guide transversal de l'animateur·rice (conducteur de l'atelier et techniques d'animation)
- Lire la fiche thématique en lien avec le thème de l'atelier (messages clés, guide de discussion, fausses croyances et cartes situations)
- Préparer, sur un paperboard, les questions de la présentation croisée des participants
- Inscrire, sur un paperboard, les affirmations qui seront utilisées dans l'exercice 3 (abaque de Régner)
→ cf. tableau p. 14 du guide transversal de l'animateur·rice
- Noter, sur un paperboard, les messages clés (à retenir) inscrits sur la dernière page de la fiche thématique (ou imprimer la fiche « À retenir »)

