

Propositions d'animations du CCFD-Terre Solidaire pour « Terres du Son » 2013

Présentations :

Le [CCFD –Terre Solidaire](#) est la première ONG de développement en France. Reconnue d'utilité publique en 1984, l'association a reçu en 1993 le label Grande Cause Nationale et a le statut de consultant auprès du Conseil économique et social des Nations unies. Depuis plus de 50 ans, le CCFD-Terre Solidaire est mobilisé contre la faim dans le monde.

Nos 3 missions :

- Soutenir des actions locales dans les pays du Sud.
- Sensibiliser l'opinion française à la solidarité internationale.
- Agir sur les causes profondes de la pauvreté par le plaidoyer.



Notre deuxième mission, mener des actions de sensibilisation et d'éducation au développement auprès du public français, pour bâtir une société mondiale solidaire, est celle que nous souhaitons faire vivre lors du festival.

Proposition pour le vendredi :

Nous proposerons des temps d'animation qualitative, donc nous souhaitons des effectifs d'enfants réduits, c'est-à-dire 30 jeunes maximum par tranche de 3/4h.



- Jeu de l'oie « En piste pour la Paix » pour les uns ; pour les autres ce sera fabrication de magnets « amiceur » puis remise de cadeaux pour tous (badges). Le but du jeu de l'oie est de parvenir à la dernière case du circuit, en équipe, en jouant ensemble dans la bonne humeur et la solidarité. Par l'échange d'informations et la découverte de témoins, par des actions créatives et des sketches, les joueurs deviendront ainsi au fil du jeu des acteurs de la paix.

Proposition de 3 jeux pour toutes tranches d'âges, surtout les 12 ans et plus (samedi et dimanche, de 13h à 19h en continu) :

Si le monde était un village de 100 personnes

NATIONALITE



- Le jeu du « [Village Mondial](#) » : « Si le monde était un village de 100 habitants, combien y aurait-il de... » Cette animation est sous forme de quizz (individuel ou par équipe) avec toujours ce même début de question, afin de faire réfléchir le public sur ses représentations du monde. Proportionnellement, comment la population mondiale se répartit-elle sur des états de fait comme : le sexe, l'accès aux soins, à l'informatique, aux loisirs, à une alimentation suffisante, ... Joué sous forme de jeu de télévision, avec un présentateur survolté, des bumpers pour valider les réponses, et des lumières qui s'allument !

« **Jeu du Pas en avant** ». Jeu de mise en situation afin de réfléchir aux représentations que l'on se fait de la population d'un pays en particulier. C'est Delphine, 13 ans, d'Orléans, qui en parle le mieux : « L'animateur nous distribue une carte avec un personnage et ensuite pose des questions. On se met dans la peau du personnage et on avance si la réponse est oui. Moi, je jouais un chef d'entreprise commercial qui vend et achète des produits. A la question : "est ce que tu es allée à l'école ?" J'ai répondu oui. "Est-ce que tu as un salaire élevé ?" Pareil. J'ai compris qu'il y avait des écarts de richesse, que certains ne vont pas à l'école et pire, que leur avis ne compte pas pour les autres. »



« **Jeu des chaises** » : L'objectif de ce jeu est de comprendre les déséquilibres démographiques et économiques dans le monde. On demande au public participant, devenu population mondiale, de se répartir sur les 5 continents en proportion de combien ils sont. Ensuite ils produisent des richesses (symbolisées par des chaises) qu'il va falloir répartir sur cette planète, et là il faut compter, évaluer, etc.... Enfin ils vont consommer ces richesses, et là ça devient rigolo de tenir en équilibre sur des chaises! Ceci est un exercice idéal pour introduire de façon vivante et ludique un exposé sur le développement inégal de la planète.



Le fond de notre espace d'animation sera décoré par une reproduction de ce planisphère, de plus de 6 m sur 2 m 30. Il y aura aussi un dispositif de quizz avec bumpers et lumières qui s'allument quand on appuie dessus.

