

Pour le **21 mai 2015**, journée mondiale de la diversité culturelle,
GREENBEES présente son **8ème concours de dessins** :



Envoyez vos créations **avant le 30 avril**



De 5 à 99 ans !
Informations sur
www.greenbees.fr



"Moi, citoyen du monde"

Objectifs

- Comprendre ce que signifie « être citoyen », ce qu'est la citoyenneté
- Comprendre qu'être citoyen, ça veut dire aussi apprendre à vivre avec les autres
- Apprendre à exprimer son opinion
- Apprendre à argumenter
- Découvrir que chacun est porteur de qualités et qu'elles sont utiles au vivre ensemble
- Participer à un concours de dessin

Destiné à

Les jeunes de 8 à 99 ans.

Durée

Une séance de 2h + une séance supplémentaire pour la production du dessin + 30min le 21 mai

Fiche élaborée par

L'association GreenBees

Déroulement de l'atelier

1. Présentation de l'affiche du concours de dessin avec le thème.
2. Présentation des objectifs de l'atelier :
 - Comprendre ce que signifie « être citoyen », ce qu'est la citoyenneté
 - Comprendre qu'être citoyen, ça veut dire aussi apprendre à vivre avec les autres
 - Apprendre à exprimer son opinion
 - Apprendre à argumenter
 - Découvrir que chacun est porteur de qualités et qu'elles sont utiles au vivre ensemble
 - Participer à un concours de dessin

1^{ère} partie : Mise en condition d'apprentissage

Nous proposons de commencer cet atelier par un petit jeu, par exemple :

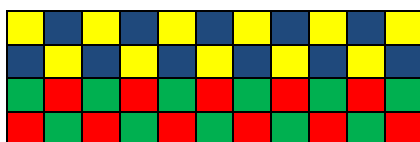
« La rencontre des couleurs »

Matériel : Des foulards ou des bouts de tissus de couleurs différentes assez grands pour pouvoir s'asseoir dessus. Un tambourin ou un lecteur de CD.

But du jeu : Effectuer collectivement une tâche

Déroulement : Les joueurs sont divisés en 4 groupes de couleur. Chacun dispose d'un foulard de la couleur correspondante. Les joueurs se déplacent aléatoirement au rythme d'un tambourin ou d'une musique.

A l'arrêt de la musique, les joueurs se regroupent selon la couleur de leur foulard pour former le tapis en fonction d'un modèle affiché. Ils l'étendent au sol pour former un tapis sur lequel ils s'assoient. Par exemple :



Les modèles doivent être préparés et imprimés à l'avance, et montrés au groupe quand la musique s'arrête. L'animateur gardera une position d'observateur, laissant les participants s'organiser entre eux pour reproduire le schéma.

Il est important qu'une discussion soit engagée afin de comprendre que ce jeu est déjà une expérience de vivre ensemble. Pour cela, l'animateur peut faire réfléchir les participants autour des questions suivantes :

- Est-ce que chacun a trouvé sa place facilement ?
- Y a-t-il eu des conflits, comment ont-ils été résolus ?
- Comment les participants se sont-ils organisés ensemble pour arriver à reproduire la figure ?

2^{ème} partie : Phase personnelle

Pendant cette phase, chacun est amené à réfléchir sur ce qu'il entend par les mots « citoyen », « citoyenneté ». En participant à un jeu, il sera amené à exprimer sa réflexion personnelle et aussi à être dans une position d'écoute de ce que pensent les autres, de réflexion sur l'évolution de sa propre position.

Le jeu s'intitule :

« La rivière du doute »

Matériel : une corde ou une craie pour délimiter les espaces « D'accord », « Pas d'accord », « Je ne sais pas ».

But du jeu : Permettre le débat, en invitant les participants à se positionner physiquement (dans l'espace) et intellectuellement (dans sa tête).

Déroulement : Les participants sont debout au milieu de l'aire de débat. L'animateur propose une idée et les participants, après quelques instants de réflexion, se positionnent dans l'espace délimité : d'un côté s'ils sont « D'ACCORD », de l'autre s'ils ne sont « PAS D'ACCORD », et restent sur la ligne du milieu les indécis. A partir de là l'animateur invite les participants, à l'aide d'un bâton de parole, à expliquer leurs points de vue et leurs exemples. On peut changer de camp autant de fois que l'on veut : cela signifie qu'on vient d'entendre une idée pertinente, convaincante. Lorsqu'on change de place, on peut expliquer pourquoi (cela donne l'occasion à des gens qui parlent peu de s'exprimer).

L'animateur doit rester neutre pour pouvoir jouer son rôle. Il distribue la parole, interroge les participants qui parlent le moins, interrompt ceux qui parlent trop, demande des précisions ou des exemples quand l'idée est obscure, reformule pour aider le groupe à bien comprendre une phrase, rappelle les règles. En fonction du temps à disposition et du nombre de réactions que les phrases suscitent, on peut en proposer 3, 4, ou 6...



Exemples de phrases :

- Un citoyen, je sais ce que c'est
- Etre citoyen, c'est vouloir vivre ensemble avec les autres
- Les citoyens sont des grandes personnes
- Citoyen du monde, ça veut dire qu'on ne vit pas dans son pays d'origine
- Etre citoyen du monde, cela veut dire qu'on est tous égaux
- Etre citoyen du monde, cela veut dire qu'on est tous différents
- Etre citoyen du monde, c'est avoir tous la même culture
- Etre citoyen, c'est une entrave à la liberté personnelle

A la fin du jeu, il est important de montrer que chaque phrase peut se comprendre de plusieurs façons différentes, que l'important dans la définition de « citoyen du monde » est la notion d'un monde unifié par la paix, le respect de l'autre et de son environnement.

3^{ème} partie : Phase interculturelle

Chacun dans le groupe, de part ses origines familiales, sociales,... a une culture différente. Nous allons faire découvrir à chacun ce qu'il peut apporter au monde, avec la vision « interculturelle » de chacun de ses compagnons. Ceci grâce au jeu :

« Ma carte d'identité positive »

Matériel : Feuilles de papier, stylos.

Objectifs de l'activité : Apprendre à exprimer les qualités (physiques, intellectuelles, sociales) de chacun et à recevoir des compliments. Développer son identité personnelle.

Déroulement : Organiser des groupes d'environ 5 à 8 personnes, si possible par affinité. Les participants sont assis en cercle. Chacun écrit son nom au bas d'une feuille et la passe à son voisin de droite. Celui-ci écrit en haut une chose qu'il apprécie chez la personne dont le nom figure sur la feuille. Ensuite, il plie le bout de la feuille où il vient d'écrire, la passe à son voisin de droite et ainsi de suite...

Les feuilles circulent, chacun y note ce qu'il apprécie chez l'autre sans regarder ce que les autres ont écrit. Quand la feuille parvient au destinataire, celui-ci la reçoit comme un cadeau offert par chaque membre du groupe.

Il est important à la fin de ce jeu de réfléchir autour des questions suivantes :

- Est-ce que j'ai été surpris par les qualités que les autres m'ont trouvé ?
- Est-ce que je comprends pourquoi on m'a donné ces qualités (qu'est-ce que j'avais fait de bien pour cette personne, pour le groupe) ?

Ainsi, en relevant plusieurs des qualités qui ont été citées, on peut se rendre compte, ensemble, de ce qui est important pour vivre bien en groupe.

Ensuite chaque participant choisit une qualité qu'on a trouvée en lui, ou qui a été évoquée ensemble pour mieux vivre dans un groupe, et fait un dessin pour illustrer cette qualité, et qui montrera aussi comment elle peut être utile pour vivre ensemble.

Les dessins sont envoyés à l'association GreenBees, soit par envoi postal (avant le 15 avril), soit par e-mail, soit en utilisant le formulaire de réponse en ligne. **Le dessin doit arriver à l'avant le 30 avril !**

4^{ème} partie : Phase planétaire

Le 21 mai : Journée mondiale de la diversité culturelle pour le dialogue et pour le développement

L'animateur prendra soin de lire les consignes du concours avec les participants (dessin horizontal, sans texte, qui exprime une spécificité culturelle).

1. Le 21 mai 2014, les participants se rendent sur le site web pour voir la mosaïque créée avec tous les dessins reçus.
2. Chacun peut rechercher dans la mosaïque son dessin et regarder les dessins des autres participants.

L'animateur peut organiser un nouveau débat sur le thème de la diversité culturelle, montrer que plus les origines des participants sont diverses, plus on peut trouver des idées et des innovations intéressantes.



5^{ème} Partie : Évaluation

Chacun peut laisser un commentaire, personnellement ou en groupe, sur le site de GreenBees, pour signaler ce qui leur a plu, ce qui les a surpris ou l'impression qu'ils ont eue, soit en réalisant la fiche, soit les autres activités qu'ils ont réalisées (vous pouvez nous indiquer quelles activités vous avez réalisé !), soit en découvrant la diversité des dessins de la mosaïque.

Extensions possibles :

- Organiser une exposition sur le thème afin de partager ce travail avec les familles du quartier. L'association GreenBees peut vous envoyer quelques dessins en meilleure définition (si elle les a) pour vous aider dans le montage de votre exposition.
- Proposer à d'autres classes de travailler sur le thème de la citoyenneté et du vivre ensemble et partager les résultats des réflexions des deux classes au cours d'un mini débat.
- Jouer au « jeu de la banane » (site sur le site de GreenBees/ressources pédagogiques) pour montrer à chacun que, malgré nos différences extérieures, nous sommes tous égaux à l'intérieur.