





1-INCLUSION SOCIALE : INTRODUCTION

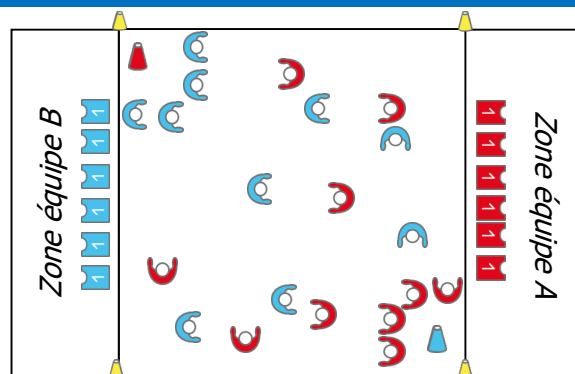
OBJECTIF : Comprendre l'intérêt et les bienfaits d'aller à l'école, ce que l'école apporte à l'enfant ! A travers ce jeu de stratégie, on évolue d'un jeu individuel vers un jeu collectif pour réussir ensemble à atteindre un objectif commun : le drapeau !

Âge : 6 – 12 ans
Durée : 45 minutes
Activité : Jeu du drapeau

S'ORGANISER

Terrain = 20x20m (+ 3m pour les zones)

-  2 équipes de 10 joueurs
-  12 petits plots (pour délimiter le terrain)
-  2 grands plots (drapeau – jeu avec thème)
-  2 jeux de 20 foulards (2 couleurs)



Attention : représentation jeu avec thème

JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

But : Attraper le foulard accroché dans le dos de son adversaire.

Phase 1 : Les enfants sont répartis en deux équipes et ont chacun un foulard (couleurs différentes selon l'équipe) accroché au pantalon, dans son dos. Ce premier jeu est individuel : l'animateur forme des binômes avec un joueur de chaque équipe, de même taille. Le but du jeu est de récupérer le foulard accroché dans le dos de son adversaire, sans faire de fautes (voir règles). Lorsqu'un des joueurs a réussi à attraper le foulard, il lui rend puis ils reprennent le jeu. Chaque foulard enlevé vaut un point : les joueurs comptent les points qu'ils ont obtenus.

Phase 2 : Désormais, le jeu devient collectif : les joueurs de l'équipe A doivent récupérer le plus de foulards de l'équipe B. Chaque fois qu'un joueur récupère le foulard d'un adversaire (n'importe lequel), il va le déposer dans la zone de son équipe (derrière la ligne de son camp) et repart jouer. Dans chaque zone se trouve une réserve de 10 foulards, qui permettront aux joueurs ayant perdu le leur pendant un duel d'en récupérer un et de repartir jouer. L'équipe qui a gagnée est celle qui a récupéré le plus de foulards adverses.

RÈGLES

- Interdiction de taper, pousser son adversaire.
- Interdiction de cacher son foulard ou de le retenir.
- Interdiction de sortir de la zone du terrain.
- Interdiction de prendre les foulards dans la zone adverse.

VARIABLES

- Pour les 10-12 ans :

- Phase 1 : obligation d'avoir un bras dans le dos pendant le duel.
- Phase 2 : l'équipe gagnante est celle qui a le plus de foulards, les deux couleurs confondues (les siens et ceux de l'équipe adverse) : on valorise à la fois l'attaque et la défense.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 25'

Phase 1 : Même jeu que précédemment, mais on insère des symboles :

- Les **foulards** représentent les **connaissances** ;
- Les **zones de chaque équipe** représentent **l'école** ;
- Le **terrain** représente la **vie quotidienne** ;

- Les **adversaires** représentent les **défis** à relever (résoudre un problème, savoir pratiquer une activité)

Dans chaque zone se trouvent 10 foulards de la couleur de l'équipe : ce sont les connaissances que l'on acquiert à l'école. Chaque fois qu'un joueur perd un duel (donc son foulard), il retourne à l'école (sa zone) pour récupérer une connaissance (un foulard) pour affronter de nouveaux défis. Le joueur qui a gagné son duel, ramène le foulard obtenu dans sa zone (il a acquis une nouvelle connaissance à travers ce duel).

L'équipe qui gagne est celle qui a récupéré le plus de foulards (les siens + ceux de l'équipe adverse) au signal de l'animateur (partie de 5 minutes).

Phase 2 : Même jeu sauf que cette fois-ci, chaque équipe a un objectif commun : dans un coin de la zone de chaque équipe se trouve un grand plot, appelé « **le drapeau** », représentant l'objectif des enfants : **le métier qu'ils veulent faire plus tard.**

Chaque équipe doit élaborer une stratégie pour attraper le drapeau adverse, tout en défendant le sien (laisser 2 minutes de temps de réflexion par équipe). Attention, chaque joueur doit continuer à défendre son propre foulard pour ne pas perdre ses connaissances. Si les joueurs perdent leurs foulards lors du jeu, ils repartent à l'école (la zone) pour en récupérer un et repartent jouer.

Cette phase représente donc la construction d'un projet dans sa vie : on se fixe un objectif, on met tout en œuvre pour l'atteindre. On y arrive grâce à l'aide de nos proches, tout en continuant à aller à l'école pour acquérir les connaissances qui permettent de relever ces défis.

L'équipe qui remporte la partie est celle qui attrape le drapeau et le ramène dans sa zone sans se faire attraper. Si le joueur qui a le drapeau perd son foulard, il repose le drapeau là où il est et le jeu reprend.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** définir un nombre de défenseurs autorisés à défendre autour du plot qui auront le droit de rester seulement quelques minutes (pour alterner les défenseurs).

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Avez-vous ressenti une différence entre le temps où vous défendiez seul votre foulard et le temps où vous le faisiez en équipe ?
- 2 Comment avez-vous fait lors de la dernière phase de jeu pour atteindre votre objectif ?
- 3 Dans la vraie vie, comment fait-on pour atteindre les objectifs que l'on s'est fixés, notamment à l'école ?
- 4 Et donc : Pourquoi je vais à l'école ?

BILAN



- 1 Oui, lorsqu'on était seul, on pouvait perdre plus rapidement notre foulard, alors que lorsqu'on était en équipe, on pouvait s'entraider et attraper plus de foulards adverses. Si on perdait un foulard, on pouvait en récupérer dans notre zone pour continuer à jouer, on avait droit à une autre chance !
- 2 On a réfléchi en équipe pour trouver la meilleure stratégie pour attraper le drapeau de l'équipe adverse : il fallait oser, prendre des risques pour avoir une chance de l'atteindre. Nos coéquipiers pouvaient nous aider pour ne pas que l'on perde notre foulard, en nous défendant des autres joueurs.
- 3 On détermine les différentes étapes qui nous amèneront à l'objectif que l'on s'est atteint. L'école nous sert de ressource pour apprendre plus chaque jour afin d'être mieux armé pour affronter les défis de la vie quotidienne.
- 4 Pour apprendre à devenir une personne qui a sa propre opinion, qui travaille pour pouvoir choisir son métier, quel qu'il soit. À l'école, je rencontre aussi d'autres enfants, qui deviennent mes amis : on s'entraide, on se protège et cette amitié nous permettra d'avoir des personnes de confiance sur qui compter plus tard !

MESSAGES CLÉS

L'école est et doit être accessible à tous, elle est essentielle pour le développement d'un enfant :

- au niveau social (se faire de nouveaux amis, apprendre à vivre en groupe) ;
- au niveau intellectuel (acquérir de nouvelles connaissances) ;
- au niveau de sa personnalité (apprendre à penser par soi-même, prendre sa vie en main, ...) ;
- au niveau de son épanouissement personnel (avoir le choix de son futur travail, pour décider de sa vie, choisir son destin et ne pas le subir).










2-INCLUSION SOCIALE : HANDICAP

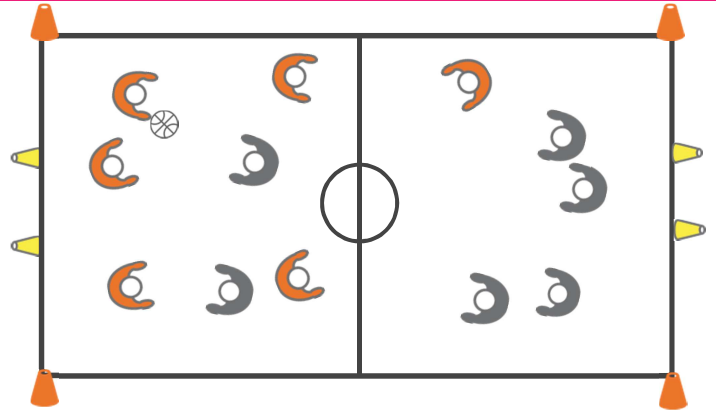
OBJECTIF : Comprendre les différents types de handicap qui existent et que chacun à tout moment peut être touché. Chaque joueur doit respecter une « contrainte » de jeu particulière, qu'elle soit apparente ou pas.

Âge : 6-12 ans
Durée : 45 minutes
Activité : Handball

S'ORGANISER

Terrain = 30x20m

-   2 équipes de 8 joueurs
-   10 plots (dont 4 pour les buts)
-   2 jeux de 8 maillots (2 couleurs)
-  1 ballon de handball
-  4 foulards (Jeu avec thème, voir annexe)
-  **Utilisez l'annexe du jeu**



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

But : marquer plus de points que l'adversaire.

Faire des équipes de 8 joueurs sans gardien (il peut y avoir des remplaçants). Ce jeu est basé sur le handball mais peut être également joué avec un autre sport collectif (adapter les règles selon le sport choisi). Pour ce jeu, partons sur les règles du handball. Les joueurs doivent marquer en faisant rouler le ballon entre les zones d'en-but pour marquer un point. Les joueurs avancent vers le but adverse en se faisant des passes.

RÈGLES

- Interdiction de courir avec le ballon (3 pas maximum).
- Si le ballon sort du terrain, c'est l'équipe adverse qui remet le ballon en jeu.
- Le but est validé que si le ballon a roulé entre les cages : il vaut 1 point.
- Pas de gardien de but
- Interdiction d'attraper, pousser le porteur de balle : il faut plutôt le gêner, le bloquer.

 15'

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** diminuer la taille du terrain, autorisez jusqu'à 5 pas.
- **Pour les 10-12 ans :** tous les joueurs de l'équipe doivent avoir touché la balle pour qu'un but soit accepté.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

Même jeu que précédemment mais cette fois-ci, on insère des symboles :

- Le **terrain** représente une **ville** où des enfants différents peuvent se rencontrer ;
- Les **cages** représentent **l'entrée à l'école** ;
- **Marquer un but** représente une **réussite scolaire**.

Phase 1 : Pour cette première phase, l'animateur distribue des comportements (voir annexe) aux enfants de chaque équipe. Chaque enfant garde secret son comportement et peut se faire aider par l'animateur s'il ne comprend pas ou ne sait pas comment le jouer.

L'animateur doit veiller à ce que :

- Les mêmes comportements soient distribués dans chaque équipe.

 20'

- Il n'y a pas trop de comportements différents dans chaque équipe (commencer par 2 pour faciliter le travail de l'animateur à faire respecter les règles).
- Au moins 4 joueurs de chaque équipe jouent sans comportement particulier (ils jouent normalement).
- Les types de handicap distribués correspondent à l'objectif de la séance que l'animateur aura choisi : soit il axe le jeu sur un type de handicap et propose uniquement les comportements correspondants ; soit il traite des différents types de handicap en distribuant des comportements différents.
- la distribution soit faite de façon arbitraire.
- les enfants respectent les comportements qui leur sont attribués.

Phase 2 : Pour cette phase, on change les comportements attribués aux enfants pour qu'ils vivent une expérience différente. Une nouvelle règle est ajoutée : désormais, tous les joueurs peuvent être touchés d'une déficience suite à une erreur, telles que : *faute sur l'adversaire* ou *but loupé*. Lorsqu'un joueur fait une de ces deux erreurs, un comportement lui est attribué en cours de jeu, représentant ainsi les handicaps provoqués par un accident (pouvant donc arriver à tous). L'animateur doit veiller à varier les types de comportements distribués aux enfants.

VARIABLES

- Pour les 6-9 ans :

- Phase 1 :
 - Eviter de donner des comportements difficiles physiquement ; si les déplacements sont trop compliqués, autoriser 5 pas.
 - Les enfants ne peuvent avoir qu'un seul comportement à la fois (pas de cumul).
- Phase 2 : Les thématiques sur le handicap mental sont un peu difficiles à aborder à cet âge : commencer par les handicaps physiques.

DÉBAT

QUESTIONS

1 A travers ce jeu, qu'avez-vous ressenti ? Est-ce que tout le monde pouvait jouer de la même façon ?

2 Selon les difficultés que l'on vous a données pendant le jeu, à quel type de handicap cela vous a fait penser ?

3 Est-ce qu'il peut arriver qu'une personne valide soit en situation de handicap au cours de sa vie ? Si oui comment cela peut arriver ?

4 Quels comportements doit-on avoir avec les personnes en situation de handicap ?

BILAN



1 Il y avait des enfants qui ne pouvaient pas jouer normalement car ils avaient des comportements différents (jouer avec les deux mains ou ceux qui n'entendait pas, ...).

2 Différents types de handicap étaient représentés (selon le thème de la séance) :

- le handicap physique (amputation d'une jambe, boiter, avoir une bosse)
- le handicap sensoriel (sourd, muet et aveugle)
- le handicap mental (difficulté à réfléchir, retard dans les connaissances, penser différemment)

3 Oui, cela peut arriver à tout le monde et à tout moment. Personne n'est à l'abri d'une maladie ou d'un accident (pousser les enfants à donner des exemples) qui peut entraîner l'apparition d'un handicap.

4 Il faut penser le handicap peut arriver à tout le monde, que cela peut nous arriver aussi. Il faut donc les écouter, les accompagner à réaliser leurs objectifs. Il est important de se comporter avec eux comme nous le ferions avec n'importe quelle personne.

MESSAGES CLÉS

- Dans une école, des enfants peuvent faire face à des déficiences physiques, mentales et sensorielles, qui sont parfois invisibles.
- A l'école, il faut éviter de se moquer, d'exclure une personne en situation de handicap car chaque personne peut un jour être dans cette même situation (handicap suite à un accident, une maladie etc.)

Les étiquettes représentent un comportement que devra adopter un enfant lors du jeu :

- **L'étiquette blanche** représente un enfant sans handicap.
- **Les étiquettes bleues** représentent les handicaps physiques.
- **Les étiquettes orange** représentent les handicaps intellectuels/mentaux.
- **Les étiquettes vertes** représentent les handicaps sensoriels.

L'animateur est libre d'inventer de nouveaux comportements représentant le handicap, dans la mesure où ce n'est pas trop difficile pour l'enfant et que ce ne soit pas trop stigmatisant.

Tu joues normalement.	Tu joues à cloche-pied.	Tu joues avec le bras gauche derrière le dos.
Tu restes assis par terre : interdiction de te lever (tu peux jouer gardien !).	Tu joues avec le point fermé à la main droite (tenir un caillou dans la main).	Tu joues en te tenant l'épaule droite avec la main droite.
Lorsque tu as le ballon, tu le gardes pour toi sans bouger.	Pendant tout le match, tu restes proche d'un de tes coéquipiers.	Quand tu reçois la balle, tu la redonnes à un joueur adverse.
Tu n'entends pas et tu ne peux pas parler (foulard sur la bouche).	Tu ne vois que d'un œil (foulard sur un œil).	






3-INCLUSION SOCIALE : HANDICAP

OBJECTIF : Comprendre que l'environnement peut être un obstacle pour les enfants en situation de handicap, s'il n'est pas adapté à tous. Course et parcours à réaliser le plus vite possible. Puis, il faudra faire la même chose les yeux bandés avec l'aide d'un guide.

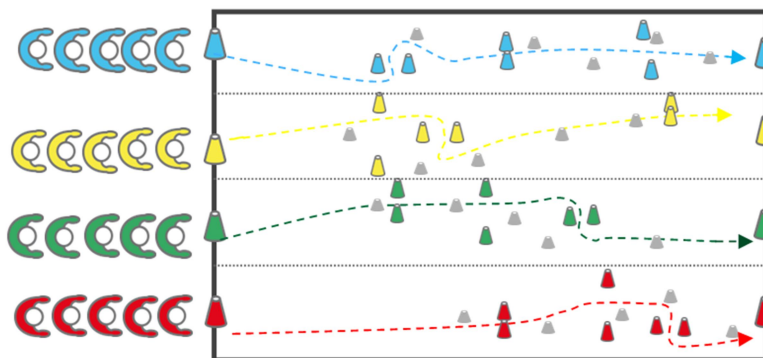
Âge : 6-12 ans
Durée : 50 minutes
Activité : Relais

S'ORGANISER

Terrain = 20 X 20 m

-  4 équipes de 6 joueurs
-  4 masques
-  4 jeux de 6 chasubles
-  30 plots
-  20 foulards
- Bâton pour jeu avec thème (Non fourni)

 Utilisez l'annexe du jeu



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

But: Être l'équipe qui finit le relais avec le plus de points.

Les équipes se mettent en file indienne, face à leur parcours. Les joueurs partent un à un pour faire un relais d'équipe. Il y a 3 portes à franchir par couloir (une porte est symbolisée par 2 plots de la même couleur) et des obstacles (foulards à terre) à éviter. Une fois que le joueur est arrivé de l'autre côté, il contourne le plot final et revient en courant, sans passer par les portes et tape dans la main de son coéquipier pour qu'il parte à son tour. Chaque équipe commence la partie avec un bonus de 20 points : chaque fois qu'un joueur commet une erreur (évite une porte, ne contourne pas bien le plot final, démarre avant que le coéquipier ne soit arrivé), l'équipe perd un point.

RÈGLES

- Le départ se fait derrière la ligne.
- Attendre que son partenaire tape dans la main avant de partir, sinon l'équipe perd un point.
- Obligation de contourner le dernier plot et de bien passer entre les portes.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :**
 - Réduire la distance du parcours.
 - Variez la position de départ (assis, accroupis, de dos).
- **Pour les 10-12 ans :**
 - Varier les départs (couché, de dos, ...)
 - Si les règles sont vraiment respectées, ajouter 5 points à l'équipe qui arrivera en

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 25'

Le jeu reste le même, mais ce n'est plus une course de vitesse.

On insère des symboles :

- Le **terrain** devient un **village** avec ses rues et ses obstacles à éviter (gens, arbres, ruisseaux, vélos, ...), et le **plot d'arrivée** représente **l'école** ;
- Les **portes** deviennent les **chemins dégagés** ;
- Les **joueurs** deviennent des **personnes non voyantes** (symbolisées par le masque).

Chaque équipe est divisé en 2 groupes : celui des non-voyants et celui des guides. Les non-voyants veulent aller à l'école mais ils ne peuvent pas y aller seuls : des « guides » doivent l'accompagner. Le premier joueur met un masque sur ses yeux pour jouer le rôle du non-voyant (veiller à ce qu'il ne touche pas son masque : l'enfant doit marcher avec les bras le long du corps ou les bras tendus). Un de ces coéquipiers joue le rôle du guide : il prend soin du non voyant, il veille à sa sécurité. L'animateur doit vraiment insister sur la confiance mutuelle que doivent avoir le guide et le non-voyant. Les règles du relais n'ont pas changé. Une fois arrivé, il donne son masque au joueur suivant, qui sera accompagné d'un nouveau guide. Les enfants changeront de rôle à chaque nouvelle phase.

Phase 1 : Le guide tient le non-voyant par une épaule, sans parler : il le guide par le toucher

Phase 2 : Le guide aide le non-voyant à la voix (sans le toucher) en lui donnant des explications claires sur ce qu'il doit faire : « gauche », « droite », « avance », « tourne », « ralentis », ...

Phase 3 : Le non-voyant a maintenant un bâton à la main et le guide l'aide à avancer en lui fournissant des explications claires.

Phase 4 : Le non voyant essaie de se déplacer seul avec le bâton. Les coéquipiers doivent l'aider pour le retour à s'orienter vers son groupe.

L'animateur doit veiller à ce que :

- les joueurs **alternent** les rôles pour que tous vivent l'expérience du non-voyant et du guide,
- les **guides** jouent bien leurs rôles (sécurité, comportement aidant),
- la **sécurité des enfants soit respectée** (bien écarter les parcours de chaque équipe pour éviter les accrochages et faire attention à l'usage du bâton).

Variables

- **Pour les 6-9 ans :** Réduire la distance du relais ; retirer la phase 4.
- **Pour les 10-12 ans :** Une fois que le principe du jeu est intégré par les enfants, un enfant peut jouer le rôle de perturbateur bruyant à la place d'un obstacle.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Qu'avez-vous ressenti lorsque vous aviez le masque sur les yeux ?
- 2 Quelles sont les difficultés que les enfants en situation de handicap peuvent rencontrer en allant à l'école?
- 3 Comment peut-on les aider à aller à l'école ?
- 4 Pourquoi est-il important que les personnes en situation de handicap soient scolarisées ?
- 5 Y-a-t-il des personnes en situation de handicap dans vos villages ?

BILAN



- 1 Être dans le rôle d'une personne en situation de handicap nous permet nous rendre compte des difficultés qu'ils rencontrent au quotidien, notamment pour s'orienter et se déplacer. Sans la vision, on prend ses repères et tout devient plus difficile, d'autant plus quand on est seuls. Cela nous montre à quel point il est utile et important de les aider !
- 2 Quand on ne voit pas on ne se rend pas compte des obstacles qui nous entourent. Il y a de nombreux obstacles qui se trouvent sur leurs chemins : les ruisseaux, les arbres, les caniveaux, les vélos... Ils sont plus vulnérables que les autres enfants.
- 3 On peut les aider en les accompagnant sur le chemin pour les guider et les avertir des risques. Avec du matériel spécialisé, ils peuvent gagner en autonomie (lunettes adaptées, cannes).
- 4 C'est important car cela permet de les rendre autonome et qu'elles soient mieux acceptées par les autres enfants qui seront donc plus tolérants avec eux.
- 5 Oui, il y a des personnes qui sont en situation de handicap : les albinos, les personnes ayant des troubles mentaux, les personnes sourdes, aveugles, les personnes amputées,

MESSAGES CLÉS

- L'adaptation de l'environnement renforce l'autonomie de la personne en situation de handicap.
- Cette adaptation peut être matérielle (chaises roulantes, cannes, béquilles), humaine, (entraide, solidarité) et environnementale (toilettes adaptées, portes larges pour accueillir des fauteuils,...).






3-INCLUSION SOCIALE : HANDICAP

OBJECTIF : Comprendre que l'environnement peut être un obstacle pour les enfants en situation de handicap, s'il n'est pas adapté à tous. Course et parcours à réaliser le plus vite possible. Puis, il faudra faire la même chose les yeux bandés avec l'aide d'un guide.

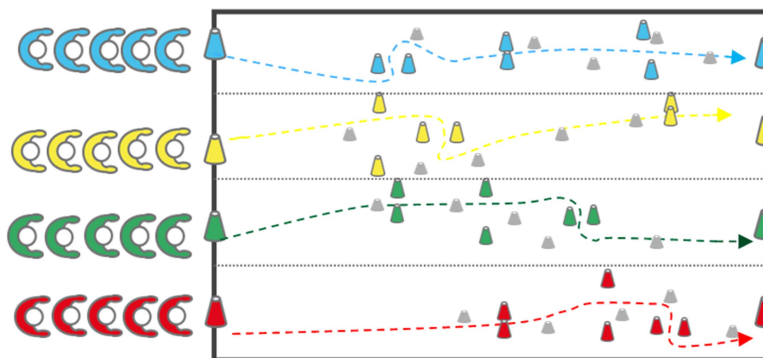
Âge : 6-12 ans
Durée : 50 minutes
Activité : Relais

S'ORGANISER

Terrain = 20 X 20 m

-  4 équipes de 6 joueurs
-  4 masques
-  4 jeux de 6 chasubles
-  30 plots
-  20 foulards
- Bâton pour jeu avec thème (Non fourni)

 Utilisez l'annexe du jeu



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

But: Être l'équipe qui finit le relais avec le plus de points.

Les équipes se mettent en file indienne, face à leur parcours. Les joueurs partent un à un pour faire un relais d'équipe. Il y a 3 portes à franchir par couloir (une porte est symbolisée par 2 plots de la même couleur) et des obstacles (foulards à terre) à éviter. Une fois que le joueur est arrivé de l'autre côté, il contourne le plot final et revient en courant, sans passer par les portes et tape dans la main de son coéquipier pour qu'il parte à son tour. Chaque équipe commence la partie avec un bonus de 20 points : chaque fois qu'un joueur commet une erreur (évite une porte, ne contourne pas bien le plot final, démarre avant que le coéquipier ne soit arrivé), l'équipe perd un point.

RÈGLES

- Le départ se fait derrière la ligne.
- Attendre que son partenaire tape dans la main avant de partir, sinon l'équipe perd un point.
- Obligation de contourner le dernier plot et de bien passer entre les portes.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :**
 - Réduire la distance du parcours.
 - Variez la position de départ (assis, accroupis, de dos).
- **Pour les 10-12 ans :**
 - Varier les départs (couché, de dos, ...)
 - Si les règles sont vraiment respectées, ajouter 5 points à l'équipe qui arrivera en

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 25'

Le jeu reste le même, mais ce n'est plus une course de vitesse.

On insère des symboles :

- Le **terrain** devient un **village** avec ses rues et ses obstacles à éviter (gens, arbres, ruisseaux, vélos, ...), et le **plot d'arrivée** représente **l'école** ;
- Les **portes** deviennent les **chemins dégagés** ;
- Les **joueurs** deviennent des **personnes non voyantes** (symbolisées par le masque).

Chaque équipe est divisé en 2 groupes : celui des non-voyants et celui des guides. Les non-voyants veulent aller à l'école mais ils ne peuvent pas y aller seuls : des « guides » doivent l'accompagner. Le premier joueur met un masque sur ses yeux pour jouer le rôle du non-voyant (veiller à ce qu'il ne touche pas son masque : l'enfant doit marcher avec les bras le long du corps ou les bras tendus). Un de ces coéquipiers joue le rôle du guide : il prend soin du non voyant, il veille à sa sécurité. L'animateur doit vraiment insister sur la confiance mutuelle que doivent avoir le guide et le non-voyant. Les règles du relais n'ont pas changé. Une fois arrivé, il donne son masque au joueur suivant, qui sera accompagné d'un nouveau guide. Les enfants changeront de rôle à chaque nouvelle phase.

Phase 1 : Le guide tient le non-voyant par une épaule, sans parler : il le guide par le toucher

Phase 2 : Le guide aide le non-voyant à la voix (sans le toucher) en lui donnant des explications claires sur ce qu'il doit faire : « gauche », « droite », « avance », « tourne », « ralentis », ...

Phase 3 : Le non-voyant a maintenant un bâton à la main et le guide l'aide à avancer en lui fournissant des explications claires.

Phase 4 : Le non voyant essaie de se déplacer seul avec le bâton. Les coéquipiers doivent l'aider pour le retour à s'orienter vers son groupe.

L'animateur doit veiller à ce que :

- les joueurs **alternent** les rôles pour que tous vivent l'expérience du non-voyant et du guide,
- les **guides** jouent bien leurs rôles (sécurité, comportement aidant),
- la **sécurité des enfants soit respectée** (bien écarter les parcours de chaque équipe pour éviter les accrochages et faire attention à l'usage du bâton).

Variables

- **Pour les 6-9 ans :** Réduire la distance du relais ; retirer la phase 4.
- **Pour les 10-12 ans :** Une fois que le principe du jeu est intégré par les enfants, un enfant peut jouer le rôle de perturbateur bruyant à la place d'un obstacle.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Qu'avez-vous ressenti lorsque vous aviez le masque sur les yeux ?
- 2 Quelles sont les difficultés que les enfants en situation de handicap peuvent rencontrer en allant à l'école?
- 3 Comment peut-on les aider à aller à l'école ?
- 4 Pourquoi est-il important que les personnes en situation de handicap soient scolarisées ?
- 5 Y-a-t-il des personnes en situation de handicap dans vos villages ?

BILAN



- 1 Être dans le rôle d'une personne en situation de handicap nous permet nous rendre compte des difficultés qu'ils rencontrent au quotidien, notamment pour s'orienter et se déplacer. Sans la vision, on prend ses repères et tout devient plus difficile, d'autant plus quand on est seuls. Cela nous montre à quel point il est utile et important de les aider !
- 2 Quand on ne voit pas on ne se rend pas compte des obstacles qui nous entourent. Il y a de nombreux obstacles qui se trouvent sur leurs chemins : les ruisseaux, les arbres, les caniveaux, les vélos... Ils sont plus vulnérables que les autres enfants.
- 3 On peut les aider en les accompagnant sur le chemin pour les guider et les avertir des risques. Avec du matériel spécialisé, ils peuvent gagner en autonomie (lunettes adaptées, cannes).
- 4 C'est important car cela permet de les rendre autonome et qu'elles soient mieux acceptées par les autres enfants qui seront donc plus tolérants avec eux.
- 5 Oui, il y a des personnes qui sont en situation de handicap : les albinos, les personnes ayant des troubles mentaux, les personnes sourdes, aveugles, les personnes amputées,

MESSAGES CLÉS

- L'adaptation de l'environnement renforce l'autonomie de la personne en situation de handicap.
- Cette adaptation peut être matérielle (chaises roulantes, cannes, béquilles), humaine, (entraide, solidarité) et environnementale (toilettes adaptées, portes larges pour accueillir des fauteuils,...).





4-INCLUSION SOCIALE : HANDICAP

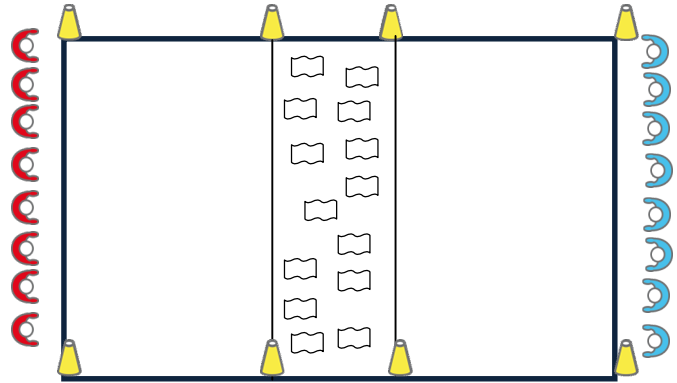
OBJECTIF : Toute personne en situation de handicap doit fournir des efforts pour son épanouissement personnel. La force pour aller de l'avant est en nous tous !

Âge : 6-12 ans
Durée : 45 min
Activité : jeu de course individuel

S'ORGANISER

Terrain 30x15 m

-  8 joueurs par équipe
-  10 plots
-  2 jeux de 8 maillots (2 couleurs)
-  40 foulards



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 15'

But : Ramener dans son camp le plus de foulards possibles.

Même si les joueurs sont répartis en deux équipes, chacune sur un côté du terrain, c'est un jeu de course individuelle. Chaque joueur doit ramasser les foulards situés dans la zone du milieu.

Les joueurs des deux équipes partent en même temps, au signal de l'animateur. Chaque joueur a le droit de prendre un seul foulard : il doit le ramener et le déposer dans sa zone de départ avant de repartir.

A la fin du jeu, chaque joueur compte le nombre de foulards qu'il a ramassé.

RÈGLES

- Le départ se fait derrière la ligne.
- Interdiction de partir avant le signal.
- Interdiction de faire des fautes sur les autres joueurs.
- Interdiction de prendre plus d'un foulard.
- Interdiction de déplacer les autres foulards (les rapprocher du camp).

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** réduire le terrain et le nombre de foulard
- **Pour les 10-12 ans :** Varier les positions de départ (accroupi, de dos, à plat ventre...)

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 20'

Le jeu reste le même que précédemment, on insère les symboles :

- La **zone qui se trouve au milieu du terrain** devient désormais **l'école**,
- Les **zones derrière la ligne de départ** symbolisent la **maison**,
- Les **foulards**, au milieu, représentent les **connaissances** que les enfants vont chercher à l'école.
- Le **parcours** effectué par les enfants représente le **chemin** pour aller à l'école.

Phase 1 : Pour cette première manche, l'animateur choisit arbitrairement quatre joueurs par équipe, qui auront un handicap: une **personne aveugle**, une **personne sourde et muette**, une **personne handicapée mentale** et une **personne handicapée moteur** et leur dit : « *comme vous avez un*

handicap, vous allez rester à la maison, pendant que les autres continuent d'aller à l'école». Les quatre joueurs en question restent donc dans leur camp pendant que les autres continuent de jouer. Ils ont pour tâche de compter le nombre de chasubles que ramènent les autres joueurs.

Phase 2 : Désormais, les enfants exclus peuvent participer au jeu : on leur assigne un comportement représentant une déficience :

- Une personne aveugle aura un foulard sur un œil,
- Une personne sourde et muette aura un foulard recouvrant la bouche et les oreilles,
- Une personne handicapée mentale devra faire un départ assis (à chaque retour à la maison, le joueur s'assoit de nouveau, se relève et repart),
- Une personne handicapée moteur devra courir à pieds joints.

Ils garderont cette déficience durant l'ensemble du jeu. Le départ se fait deux à deux : un joueur avec une déficience part en même temps qu'un enfant sans contrainte. Dès qu'un des joueurs a réussi à récupérer un foulard, l'autre joueur s'arrête, fait demi-tour et repart à la maison. Plusieurs départs de deux joueurs peuvent se faire en même temps. *Les personnes valides continuent d'acquérir des connaissances alors que les personnes en situation de handicap, qui tentent aussi d'y aller, n'y arrivent pas et rebroussement chemin.*

Phase 3 : Après avoir changé les rôles des joueurs, on fait la même séquence de jeu, mais cette fois-ci, les deux joueurs qui partent en même temps peuvent aller jusqu'au bout et ramasser les foulards. *Tout le monde y arrive même si c'est plus difficile pour la personne en situation de handicap.*

Phase 4 : Pour la dernière séquence, les enfants avec les contraintes démarrent deux mètres devant les autres enfants (représenter la zone avec des plots). *Cela représente l'aide que l'on peut apporter aux enfants en situation de handicap sur le chemin de l'école (accessibilité).*

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** retirer la phase 2 du jeu (en maintenant la répartition des déficiences !)

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Qu'avez-vous vu et ressenti pendant que vous jouiez ?
- 2 Pourquoi est-ce plus difficile pour les personnes en situation de handicap d'aller à l'école ?
- 3 Pourquoi doivent-ils fournir tant d'effort pour aller à l'école ?
- 4 Dans la vie de tous les jours, pourquoi est-ce important que la personne en situation de handicap puisse faire respecter ses droits ?

BILAN



- 1 Nous avons vu que des personnes en situation de handicap ont participé au jeu. Au début ils étaient exclus puis petit à petit, ils ont joués avec nous, malgré leurs difficultés.
- 2 La personne en situation de handicap est diminuée physiquement, elle manque de soutien. Les gens autour d'elle ne comprennent pas sa situation : ils ne cherchent pas à comprendre ce qu'elle vit. Il doit donc faire beaucoup plus d'effort pour arriver aux mêmes objectifs que les enfants valides.
- 3 Ils doivent fournir plus d'efforts pour avoir les mêmes droits que les autres enfants. De plus, leur environnement n'est pas adapté à leurs difficultés (école, rue, maison), ce qui rend le trajet vers l'école plus difficile, par exemple.
- 4 C'est important et légitime que la personne en situation de handicap se fasse respecter ses droits afin qu'elle puisse avoir accès comme tous à l'école, au travail, à la santé, à la culture, ...

MESSAGES CLÉS

- Le handicap n'est pas une fatalité. L'enfant en situation de handicap, avec l'aide des autres (famille, amis, communauté, ...), doit défendre ses droits et trouver sa place dans la société.
- Il doit lutter pour le respect de ses droits, prendre des initiatives pour améliorer son quotidien.

5-INCLUSION SOCIALE : PAUVRETE

OBJECTIF : Oser aborder les amalgames orientés vers les enfants en situation de pauvreté pour être plus solidaires avec eux. C'est un jeu de rugby où les élèves doivent être solidaires avec leurs camarades de classe touchés par la pauvreté.

Âge : 6 – 12 ans
Durée : 40 minutes
Activité : Rugby

S'ORGANISER

Terrain = 30 X 20 m

Taille de la zone centrale : 5 X 5 m



10 joueurs par équipe



10 chasubles par équipe



20 plots pour délimiter le terrain



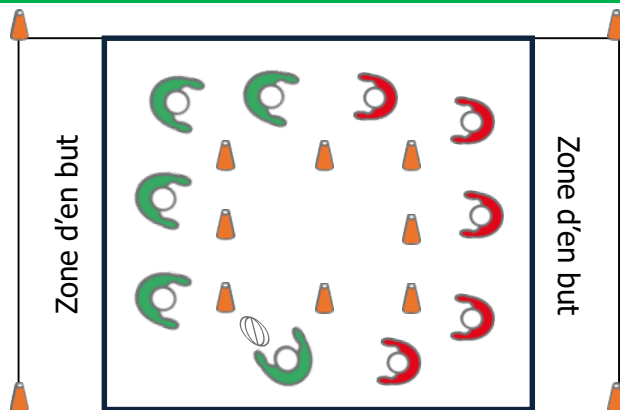
2 ballons de rugby



20 foulards



Utilisez l'annexe du jeu



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

But : Marquer plus d'essais que l'équipe adverse.

Ce jeu est basé sur le jeu du rugby. Deux équipes s'affrontent avec pour objectif d'aller déposer le ballon dans la zone d'en-but de l'équipe adverse. Pour avancer vers le but, les joueurs doivent se faire des passes en arrière, au niveau de la poitrine. Les défenseurs peuvent bloquer le joueur qui va marquer avec leur corps et leurs bras, sans faire de faute.

Une zone au milieu du terrain, délimitée par des plots, ne doit pas être traversée par les enfants. Si un enfant empiète la zone, le ballon est rendu à l'adversaire et le ballon est rejoué à l'endroit de la faute (hors de la zone).

RÈGLES

- Tout geste dangereux (pousser, plaquer, taper, ...) est interdit.
- Interdiction de pousser un adversaire dans la zone centrale.
- Interdiction de faire des passes en avant.
- Marquer en déposant le ballon dans la zone d'en-but de l'équipe adverse.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans:** Interdire tout contact entre joueurs. Ajouter des foulards dans le dos des joueurs : les défenseurs pourront le retirer pour bloquer le joueur et récupérer le ballon.
- **Pour les 10-12 ans:** Créer une seconde zone interdite qui pourra représenter un autre type d'amalgames.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 20'

Le jeu reste le même que précédemment. On insère désormais des symboles :

- Le **terrain** représente **l'école** ;
- Les **zones d'en-but** représentent la **réussite scolaire** ;
- La **zone centrale interdite** au milieu du terrain représente maintenant une **zone des amalgames**, là où les personnes font des confusions d'idées au sujet des personnes en situation de pauvreté. A l'intérieur de cette zone se trouve l'animateur qui combat les

amalgames. Autour de lui, sont déposés au sol des papiers où sont inscrits des amalgames (voir annexe du jeu).

Phase 1 :

Lorsqu'un joueur met un pied dans cette zone, l'enfant va au centre de cette zone et doit lire à haute voix à l'animateur un des papiers déposés sous les plots de la zone (si l'enfant a des difficultés pour lire, l'animateur l'aidera). L'enfant répond à la question inscrite sur le papier et explique à l'animateur en quoi c'est un amalgame. Avant de regagner le jeu, le joueur avance un des plots de 30 cm vers l'intérieur de la grande zone des amalgames. *Les stéréotypes, les amalgames diminuent au fur et à mesure que les enfants en prennent conscience.*

Phase 2 : On garde la même petite zone des amalgames et on place des foulards autour de cette zone : ils représentent le soutien moral apporté aux enfants en situation de pauvreté (amitié, encouragement, aides aux devoirs, conseils, ...).

Désormais, la zone ne rétrécit plus : lorsqu'un joueur la piétine, le joueur n'a plus le droit de bouger et reste là où il est. Pour le libérer, un de ces coéquipiers ramasse un foulard par terre, lui serre la main et lui donne le foulard. Le joueur peut alors repartir dans le jeu après avoir redéposé le foulard à terre. *Le jeu devient de plus en plus fluide car il est désormais plus facile de délivrer ses coéquipiers de la zone d'amalgames et les réintégrer au jeu.*

VARIABLES

- Pour les 10-12 ans :

- Phase 1 : Ajouter une seconde zone d'amalgames sur le terrain : chacune représente une confusion d'idées reçues sur les enfants en situation de pauvreté, que les autres enfants doivent lutter (pour aller plus loin dans la thématique).

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 A travers le jeu, quelles étaient les idées reçues sur les enfants en situation de pauvreté que vous deviez combattre ? Qu'en pensez-vous ?
- 2 Quelles conséquences ce genre de comportements peuvent avoir sur les enfants en situation de pauvreté ?
- 3 Pourquoi est-il important de combattre toutes ces idées reçues ?
- 4 Que peut-on faire pour combattre ces amalgames ?

BILAN



- 1 Ces idées reçues disaient que les enfants pauvres étaient moins intelligents que les autres enfants, qu'ils étaient tous des voleurs et qu'on ne pouvait pas avoir confiance en eux. Ce sont des mensonges car un enfant pauvre est un enfant comme un autre, il peut être fort à l'école et il peut être une personne à qui on peut faire confiance, avec qui on peut être ami.
- 2 Si on continue à avoir ces fausses représentations d'eux, ils vont être exclus et se sentir seuls à l'école et à l'extérieur. Si personne ne va leur parler ou les insultes, ces enfants vont se sentir mal à l'aise et vont finir par quitter l'école.
- 3 Parce que les enfants en situation de pauvreté n'ont pas choisi de vivre ainsi : la pauvreté peut toucher toutes les familles ! Ils ont les mêmes droits d'aller à l'école et d'apprendre comme les autres enfants.
- 4 Pour les combattre, il faut oser dire que l'on n'est pas d'accord avec ces propos et défendre les enfants en situation de pauvreté qui se font embêtés par d'autres. Il faut se comporter avec eux comme avec n'importe quel autre enfant sans distinction.

MESSAGES CLÉS

- L'enfant en situation de pauvreté est souvent injustement moqué, rejeté, mis à l'écart, ce qui peut le pousser à abandonner l'école. L'école est un droit pour tous les enfants, quelle que soit la situation financière de sa famille. Un enfant pauvre est tout aussi intelligent qu'un autre enfant, il a juste moins de moyens pour exploiter son potentiel.
- Nous avons tous un rôle à jouer pour aider les enfants les plus pauvres à rester à l'école. En devenant son ami, on peut l'aider à avoir davantage confiance en lui, à trouver sa place au sein de la société.

Les étiquettes représentent des amalgames (confusions, idées reçues) qui sont souvent faits au sujet des personnes en situation de pauvreté.

Est-ce vrai que les enfants pauvres n'ont aucun talent ?	Est-ce que les enfants en situation de précarité sont toujours nuls à l'école ?	Est-ce que tous les élèves pauvres sont des voleurs ?
Est-ce que seuls les enfants de familles riches peuvent réussir en classe ?	Est-ce que les filles pauvres doivent rester à la maison pour travailler ?	Est-ce que les élèves en situation de pauvreté pensent que les études ne servent à rien ?
Est-ce que le sport n'est bon que pour les élèves des familles riches ?	Est-ce que les enfants riches sont toujours plus adroits en sport et les enfants pauvres ?	Est-ce vrai que les élèves riches n'ont aucun défaut ?
Est-ce vrai que les enfants riches sont plus intéressants que les enfants pauvres ?	Est-ce vrai qu'aucun enfant pauvre ne peut apprendre à parler correctement le français ?	Est-ce vrai que les élèves pauvres doivent abandonner l'école ?

Les étiquettes représentent des amalgames (confusions) qui sont souvent fait au sujet des personnes en situation de pauvreté.

Est-ce qu'on peut prêter ses affaires de classe à un camarade pauvre ?	Est-ce vrai qu'on ne peut rien faire pour aider les enfants pauvres ?	Les enfants pauvres mangent-ils toujours salement ?
Est-ce vrai que je ne peux pas être ami avec un enfant pauvre ?	Peut-on faire confiance à un enfant issu d'une famille pauvre ?	Est-ce vrai que les enfants pauvres n'ont aucune connaissance ?
Est-ce que si un enfant est pauvre, c'est de sa faute ?	Est-ce que les pauvres sont toujours mal habillés ?	Est-ce qu'un enfant qui a des habits troués vaut la peine que l'on s'intéresse à lui ?






6-INCLUSION SOCIALE : PAUVRETE

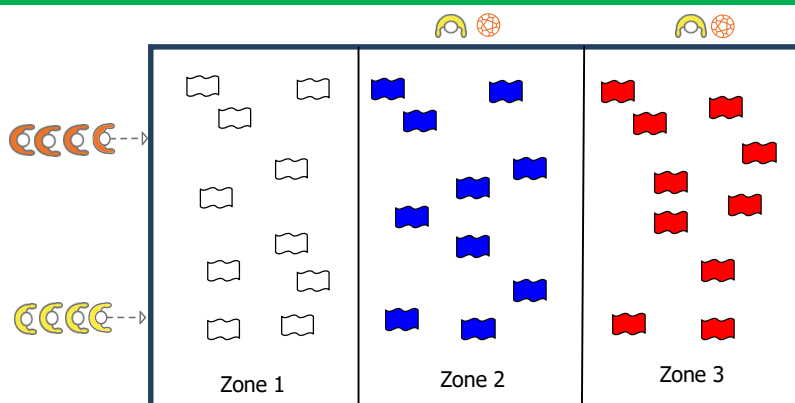
OBJECTIF : Faire comprendre aux enfants que le choix de l'école est primordial. C'est une course de relais entre deux équipes pour ramener le maximum d'objets dans son camp.

Âge : 6-12 ans
Durée : 45 min
Activité : course de relais

S'ORGANISER

Terrain = 25 x 15 m

-  2 équipes de 10 joueurs
-  12 plots (pour délimiter le terrain)
-  30 foulards (3 couleurs)
-  2 ballons en mousse (Jeu avec thème)
-  20 chasubles de 2 couleurs



Attention : représentation jeu avec thème - Phase 3

JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

C'est une course de relais : les joueurs de chaque équipe se mettent en file indienne, derrière la ligne de départ. Au signal de l'animateur, le premier joueur de chaque équipe court, ramasse un foulard, et le ramène dans son camp. Le joueur suivant n'a le droit de partir uniquement lorsque le premier joueur lui tape dans la main. L'équipe gagnante est la première à ramasser 10 foulards.

RÈGLES

- Respecter la ligne de départ.
- Interdiction de partir avant que son coéquipier ne lui ait tapé dans la main.
- Interdiction de ramasser plus d'un objet à la fois.
- Ne pas déranger les joueurs de l'équipe adverse et éviter les chocs (ne pas se télescoper).

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans** : Raccourcir la zone de course. Constituez 4 équipes de 5 joueurs et proposer un relais par enfant (moins d'aller-retour pour les enfants).
- **Pour les 10-12 ans** : Varier les départs (assis, couché, de dos).

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 25'

Sur la même base du jeu précédent, on joue 3 phases avec des symboles différents. Le jeu avec thème étant composé de plusieurs phases, il sera important de prendre deux minutes entre chaque phase pour faire un point avec les enfants sur les symboles utilisés, avant de passer à la phase suivante.

Phase 1 : Pour la première manche, on insère des symboles qui représentent les différentes tâches que les enfants burundais en situation de pauvreté doivent accomplir :

- Les foulards **blancs** représentent les **travaux ménagers** (trier le riz, nettoyer la maison),
- Les foulards **bleus** représentent les **travaux générateurs de revenus** (fabrication de briques, vente de marchandises),
- Les foulards **rouges** représentent les **devoirs scolaires** (apprendre les mathématiques, la lecture).

Les enfants doivent choisir les foulards selon la valeur qu'ils donnent à ces symboles. Ils courent un-à-un et ramènent un foulard à la fois dans leur camp, comme dans le jeu précédent.

L'équipe gagnante est celle qui ramène en premier 10 foulards de 2 couleurs différentes (5*2 couleurs).

Phase 2 : Pour cette deuxième manche, on change les symboles :

- Les foulards **blancs** représentent la **nourriture**,
- Les foulards **bleus** représentent les **habits, l'uniforme scolaire**,
- Les foulards **rouges** représentent les **fournitures scolaires**.

Les joueurs doivent désormais choisir les foulards selon la valeur qu'ils accordent à ces symboles. Pour gagner la deuxième manche, l'équipe gagnante est celle qui ramène en premier, dans son camp, 10 foulards de deux couleurs (5*2 couleurs).

Phase 3 : Pour la dernière manche, les zones ont des significations différentes :

- La **zone 1** représente le **1^{er} cycle** de l'école et le foulard qui s'y trouve vaut **1 point**,
- La **zone 2** représente le **2^{ème} cycle** de l'école et le foulard qui s'y trouve vaut **2 points**,
- La **zone 3** représente le **3^{ème} cycle** de l'école et le foulard qui s'y trouve vaut **3 points**.

Deux joueurs de chaque équipe deviennent des perturbateurs : ils ont chacun un ballon, qui représente les moqueries, la persécution à l'école, poussant les enfants pauvres à abandonner l'école. Ils sont placés à l'extérieur des zones 2 et 3 (voir schéma). Un joueur qui prend un foulard dans la zone 1 ne peut donc pas être touché. Attention, les perturbateurs de chaque zone n'ont le droit d'attaquer le joueur que lorsqu'il est dans leur zone : ils doivent donc viser le joueur (bas du corps), avant qu'il ne ramasse le foulard : une fois que le joueur a le foulard, il est intouchable. Lorsqu'un des joueurs est touché, il dépose le foulard et revient dans son camp pour recommencer.

L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points, après avoir ramené 10 foulards.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :**
 - Retirer la phase 2 si les enfants commencent à fatiguer
 - Phase 3 : Pour faciliter le passage des enfants en difficulté, éloigner les perturbateurs pour leurs faciliter le passage.

DEBAT

QUESTIONS

- 1 Dans la première phase du jeu avec thème, vous avez dû choisir entre différents travaux (ménage, travail, école) : comment avez-vous fait ce choix ?
- 2 Ensuite, vous avez dû choisir entre différents achats (nourriture, habits, fournitures scolaires). Quel est celui à favoriser pour continuer d'aller à l'école d'après vous ?
- 3
- 4 Enfin, dans la troisième phase, de nouvelles contraintes (ballon = moqueries) rendaient difficile d'aller jusqu'aux zones 2 et 3 (cycles 2 et 3 de l'école). Pourquoi les moqueries peuvent entraîner l'abandon scolaire chez un enfant en situation de précarité ?

BILAN

10' 

- 1 Nous avons privilégié les devoirs scolaires aux autres travaux car c'est important d'aller à l'école pour apprendre. La place de l'enfant est à l'école, quelle que soit la situation financière de sa famille. S'il y a des travaux ménagers à faire, il faut se répartir les tâches dans la famille pour que les enfants puissent malgré tout aller à l'école.
- 2 Les trois symboles sont importants pour les enfants, quelle que soit sa situation. Pouvoir manger et être habillé pour aller à l'école est très important, tout comme avoir des fournitures scolaires. Si ce n'est pas le cas, les amis et la famille peuvent toujours les aider à en avoir pour aller à l'école malgré tout dans de bonnes conditions.
- 3 Si on est touché ou si on a peur d'être touché, on peut perdre la motivation et abandonner, ne pas aller jusqu'aux zones 2 et 3. C'est la même chose à l'école : si des enfants se moquent de l'apparence d'un enfant pauvre tout le temps, il va être blessé et il a plus de chances d'abandonner avant le cycle 2 ou 3. Le jeu insistait sur la persévérance, recommencer jusqu'à réussir à avoir un foulard.

MESSAGES CLÉS

- La place des enfants en situation de pauvreté est à l'école comme pour tous les autres enfants.
- Ils doivent toujours avoir à l'esprit que l'école reste la clé principale pour se développer, apprendre de soi et des autres, et construire sa personnalité.







7-INCLUSION SOCIALE : GENRE

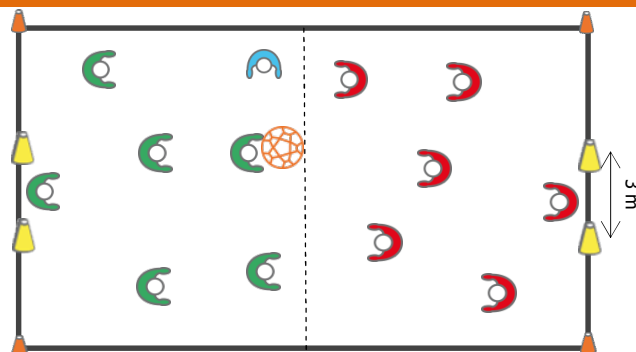
OBJECTIF : Malgré tous les tabous, oser aborder avec les enfants les violences verbales faites aux filles. Luttons ensemble pour protéger les filles des moqueries et des insultes.

Âge : 6-12 ans
Durée : 45 minutes
Activité : Handball

S'ORGANISER

Terrain = 20 X 10 m

-  2 équipes de 9 joueurs
-  1 arbitre
-  1 ballon de handball
-  20 petits plots et 4 grands plots
-  2 jeux de 9 chasubles (2 couleurs)
-  2 foulards



JEU SANS THÈME

CONSIGNES



But : Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

Constituez 2 équipes A et B de 9 joueurs qui joueront un match de handball. Un enfant est désigné comme arbitre du jeu.

Pour progresser, les joueurs n'ont pas le droit de dribbler : ils doivent donc se faire des passes pour avancer vers le but. Pour marquer, les attaquants doivent tirer entre les deux plots, représentant la zone d'en-but (sans gardien).

RÈGLES

- Interdiction de faire plus de trois pas avec le ballon.
- Interdiction de dribbler.
- Interdiction de passer la balle à deux mains.
- Interdiction de frapper, de tacler, de pousser, ...

VARIABLES

- Jouer de la main faible.
- Varier la taille et le type de ballon.
- Varier la taille du terrain et des buts (en fonction du niveau des joueurs et de leurs âges).
- Interdiction de redonner le ballon à celui qui vient de te la donner.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES, CONSIGNES ET SYMBOLES



Même jeu que précédemment sauf que pour cette manche, on ajoute des gardiens dans les cages. Et on insère des symboles :

- Le terrain représente **l'école** et tous les joueurs sont **des filles**.
- Chaque équipe désigne un capitaine. Ce capitaine aura un foulard accroché autour du bras pour le distinguer des autres joueurs et aura un rôle orienté vers les joueurs de son équipe. Lors de la

première période, le capitaine de l'équipe A aura une **attitude discriminante** envers les joueurs de son équipe, c'est-à-dire :

- Tenir des propos dévalorisants (comme ceux que certains ont envers les filles) : « tu ne sais pas jouer », « tu es bon à rien », « tu n'as rien à faire sur un terrain de sport », « tu es maladroite », ...
- Choisir de changer les positions des joueurs sur le terrain sans aucune explication ;
- S'il y a des remplaçants, remplacer les joueurs sans explication.

Pendant ce temps, le capitaine de l'équipe B aura lui une **attitude bienveillante** avec les joueurs de son équipe, c'est-à-dire :

- Encourager ses coéquipiers, même dans l'échec : « Bonne passe », « bien joué », « tu es fort en hand », « bravo » ;
- Donner des conseils pour améliorer le jeu de l'équipe.

L'animateur explique à tous les enfants qu'ils doivent suivre ce que leur dit le capitaine de leur équipe. Puis, à part, l'animateur parle individuellement à chaque capitaine pour leur expliquer clairement leur rôle.

- Lors de la seconde période, on change les capitaines de chaque équipe et **les capitaines de chaque équipe changent de comportement** : le capitaine de l'équipe A devient bienveillant, alors que le capitaine de l'équipe B devient discriminant.

Chaque période de jeu dure 10 minutes.

VARIABLES :

- Pour accentuer l'injustice, le capitaine peut se focaliser sur deux ou trois personnes de son équipe.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 A travers ce dernier jeu, certains ont été discriminés et d'autres valorisés : à quoi cela vous fait penser dans la vraie vie, à l'école par exemple ?
- 2 Quels peuvent être les différents types de violences verbales que peuvent subir les filles à l'intérieur et à l'extérieur de l'école ?
- 3 Quelles peuvent être les conséquences de ce type de comportements envers les filles ?
- 4 Que devez-vous faire si vous êtes une fille victime de violences verbales ?
- 5 Que peux-tu faire si tu vois une fille victime de violences verbales ?

BILAN



- 1 Cela fait penser aux enfants qui sont souvent victimes de violences verbales à l'école, les filles notamment. Elles sont plus touchées par ce phénomène que les garçons, A l'école, elles sont rabaissées par beaucoup de monde qui disent qu'elles n'ont pas les compétences pour faire certains métiers. Du coup elles se sentent humiliées, elles perdent confiance en elles, ce qui est injuste.
- 2 Comme violences verbales, il peut y avoir des injures, des moqueries ou des mots décourageants. La répétition de ces violences (ce qui s'appelle la persécution) est très dure à vivre. Subir cela à l'école qui est censé être un espace sécurisé pour tous peut entraîner de graves conséquences.
- 3 Ces comportements peuvent entraîner le manque de confiance en soi, la stigmatisation, la solitude, l'exclusion et parfois même l'abandon scolaire.
- 4 Je ne dois pas me renfermer sur moi-même, subir ces violences, rester seule. Je dois **parler des violences que je subis** à des personnes de confiance (parents, enseignants, amis, ...).
- 5 Il faut prendre la défense de la fille victime de violences, ne pas considérer cette situation comme normale, et également **parler de ces violences** à des personnes de confiance (parents, enseignants, amis ...).

MESSAGES CLÉS :

- La violence verbale envers les filles (moqueries, injures, dénigrements, ...) est présente partout (à l'école, à la maison, dans la rue) et favorise la déscolarisation et l'exclusion des filles à l'école.
- Combattons ces comportements en protégeant les filles !






8-INCLUSION SOCIALE : GENRE

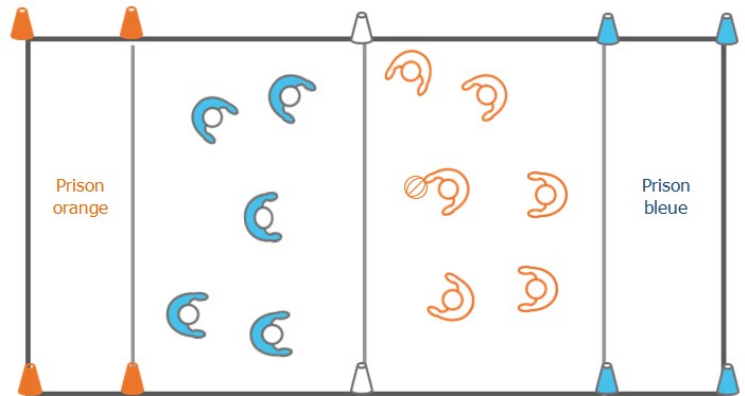
OBJECTIF : Faire prendre conscience aux enfants que la place des filles n'est pas à la maison mais à l'école. Aidons les filles à venir et à rester à l'école !

Âge : 6 – 12 ans
Durée : 45 minutes
Activité : Ballon prisonnier

S'ORGANISER

Terrain = 10 x 20 m

-  2 équipes de 10 joueurs
-  2 jeux de 10 chasubles
-  20 plots
-  2 ballons en mousse
-  2 cerceaux (jeu avec thème)



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 10'

Chaque équipe est dans son camp et n'a pas le droit d'en sortir.

Avec le ballon, les joueurs doivent viser un joueur adverse pour le faire prisonnier :

- Si le ballon lancé touche le sol avant de toucher le joueur, ce dernier n'est pas fait prisonnier et le jeu continue.
- Si le ballon lancé est attrapé à 2 mains par le joueur visé, ce dernier garde le ballon et joue.
- Si le ballon touche le joueur visé, ce dernier va en prison avec le ballon, et tente de se libérer en essayant, depuis la prison, de toucher un adversaire.
- Si le ballon sort du terrain, le jeu reprend à l'endroit où est sorti le ballon.

Les joueurs de chaque équipe peuvent se faire des passes entre eux et élaborer des stratégies permettant de toucher un joueur adverse ou de libérer ses coéquipiers. L'équipe qui gagne est celle qui réussit à envoyer tous les joueurs adverses dans leur prison.

RÈGLES

- Les joueurs d'un camp peuvent faire des passes à leurs prisonniers pour qu'ils puissent se libérer.
- Interdiction de viser la tête. Tête touchée = le lanceur va en prison et le touché récupère la balle.
- Tout joueur qui pénètre dans le camp adverse va en prison.

VARIABLES

- Pour les 10 – 12 ans :
 - Ajouter un second ballon dans le jeu ou diminuer l'espace de jeu.
 - Lorsqu'un joueur réussit à attraper la balle à deux mains, l'attaquant va en prison.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES, CONSIGNES ET SYMBOLES

 20'

Même jeu qu'avant. La moitié des joueurs de chaque équipe porte désormais un foulard autour de la tête. On insère les symboles suivants :

- Chaque **prison** représente la **maison**,
- Le **ballon** représente les **causes d'exclusion des filles** à l'école (moqueries, violences,...)

- Les **zones de jeu** représentent la **classe**,
 - Les **joueurs ayant un foulard** autour de la tête représentent les **filles**,
 - « **Etre envoyé en prison** » signifie que vous êtes « **exclu de l'école, renvoyé à la maison** ».
- La classe combat l'exclusion des filles de l'école : au lieu de chercher à viser l'adversaire, les élèves cherchent à donner la passe à celui qui est à la maison pour qu'il se libère, et revienne à l'école.*

Phase 1 : Même séquence de jeu que le jeu sans thème, sauf que cette fois-ci, chaque équipe doit faire en sorte qu'il y ait toujours un joueur avec foulard (dit « fille »), dans la zone de jeu. En effet, si tous les joueurs de l'équipe portant les foulards sont à la maison, l'équipe a perdu. *Car une école sans fille n'est pas acceptable : elles doivent toujours être représentées dans la classe.*

Phase 2 : Même jeu, sauf que cette fois-ci, les joueurs avec le foulard sur la tête doivent désormais jouer avec un bras dans le dos. *Cela représente la frustration des filles de ne pas pouvoir faire ce qu'elles veulent à l'école, le fait qu'elles soient désavantagées.* Le joueur devient plus vulnérable mais ses coéquipiers peuvent le défendre contre les attaques des adversaires en essayant de le protéger.

Phase 3 : Même jeu mais désormais, un joueur « fille » de chaque équipe sera au centre d'un cerceau posé à l'intérieur de la zone de jeu de son équipe : il n'a pas le droit d'en sortir. *Cela représente la fille qui se sent limitée dans ses choix.* Encore une fois, les coéquipiers peuvent protéger ce joueur pour éviter qu'il soit renvoyé à la maison. Si le joueur à l'intérieur du cerceau est touché et envoyé à la maison, un autre joueur « fille » prend sa place dans le cerceau.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** ne pas faire la phase 2.
 - o **Pour les 10-12 ans :** Phase 3 : Augmenter le nombre de cerceaux.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Quelles différences avez-vous ressenties entre les joueurs avec foulards et ceux sans foulards ?
- 2 Avez-vous noté une évolution dans la difficulté à jouer pour les enfants avec les foulards (« les filles ») ?
- 3 Quelles étaient les tactiques pour pouvoir continuer à jouer ensemble le plus longtemps possible ?
- 4 Comment pouvez-vous aider les filles dans votre école afin qu'elles ne quittent pas l'école non plus ?

BILAN



- 1 C'était plus difficile pour les enfants avec les foulards (« les filles ») de rester dans le jeu, car ils étaient plus souvent visés par l'équipe adverse. Elles sont souvent visées par les attaques parce que les gens disent qu'elles sont plus faibles que les garçons.
- 2 Oui, au début, ils jouaient normalement, même si on les visait davantage. Puis au fur et à mesure, les contraintes devenaient de plus en plus importantes, ce qui les empêchait de pouvoir jouer de la même façon que les autres. A l'école, c'est similaire, puisque beaucoup de personnes décident pour elles, sans leurs laisser le choix (parents, enseignants, ...).
- 3 Pour jouer le plus longtemps possible, il fallait penser avant tout à libérer les enfants de la prison (la maison) pour qu'ils reviennent dans le jeu (à l'école), plutôt que d'attaquer l'équipe adverse. Il était possible de les protéger contre les attaques également, lorsqu'elles étaient en difficulté. Plus on était nombreux, plus on était forts ensemble.
- 4 On peut être solidaire avec elles, en les protégeant des enfants qui les embêtent. En devenant leurs amis et en jouant avec elles, on peut les aider à faire toutes les activités qu'elles aiment. Si je connais une ami qui a abandonné l'école, je peux la remotiver et l'aider pour qu'elle revienne à l'école.

MESSAGES CLÉS :

- La place de la fille n'est pas à la maison mais elle est à l'école, comme les autres enfants.
- Les filles peuvent être aussi brillantes que les garçons (ex : Francine NIYONSABA est vice-championne olympique du 800m et Janvière NDIRAHISHA est Ministre de l'Education Nationale.)
- Les filles ont les mêmes droits que les garçons : elles peuvent pratiquer tous les sports, se former à tous les métiers. ...


9-INCLUSION SOCIALE : GENRE


OBJECTIF : Malgré les freins/obstacles, trouver des solutions pour aider les filles à aller et à se maintenir à l'école ! Encourageons-les !


Âge : 6-12 ans
Durée : 50 minutes
Activité : Foot et Hand

S'ORGANISER

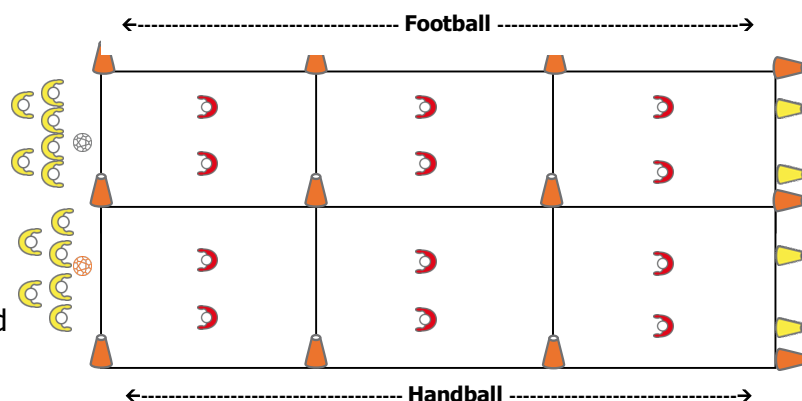
Terrain = 30 x 20 m

 4 équipes de 6 joueurs

 12 plots + 4 grands plots

 2 jeux de 12 chasubles

 2 ballons de foot et 2 de hand



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 20'

But : Marquer un but sans se faire intercepter la balle par les défenseurs.

Phase 1 : Former 4 équipes de 6 joueurs : 2 équipes seront attaquants et les 2 autres seront défenseurs. Le terrain est délimité en deux couloirs où chaque équipe joue à deux sports différents, côte à côte : une équipe joue au foot et l'autre au hand. Le terrain est également divisé en trois zones où se trouvent dans chacune d'entre elles, deux défenseurs n'ayant pas le droit d'en sortir. Leurs rôles est d'intercepter la balle sans faire de fautes. Lorsque la balle est interceptée ou qu'elle sort du terrain, les attaquants doivent recommencer au début de la zone où ils étaient. Les attaquants évoluent donc à 6 contre 2 dans chaque zone. Arrivés à la dernière zone, ils doivent marquer en lançant le ballon dans les cages correspondant au sport qu'ils pratiquent (pas de gardien). Les attaquants (hand et foot) partent en même temps au signal de l'animateur.

RÈGLES

- Interdiction de sortir des limites du terrain.
- L'équipe qui a réussi à traverser tout le terrain, retourne au départ en passant par les côtés.
- Interdiction de pousser, de ceinturer et de frapper l'adversaire.
- Interdit de dribbler (handball) et de faire plus de trois pas avec le ballon.
- Interdiction de marquer dans les buts de l'autre sport.

VARIABLES

- Réduire ou augmenter le nombre de défenseurs ou attaquants.
- Tous les joueurs doivent avoir touché la balle avant de passer à la zone suivante.
- Le défenseur doit toucher le porteur de balle à deux mains pour bloquer l'évolution des attaquants : l'équipe recommence alors au début de la zone.

JEU AVEC THÈME

RÈGLES ET CONSIGNES

 20'

Phase 1 : Changez les équipes des défenseurs et faites en sorte que tous les enfants jouent aux deux sports. On insère désormais des règles et des symboles :

- Les joueurs de **football** représentent les **garçons**, les joueurs de **handball**, les **filles**. Pour le foot, on garde les mêmes règles. Pour le hand, on ajoute des règles :

- La première zone représente la **maison**. Les attaquants doivent faire une **passe à cinq** sans se faire intercepter la balle par les défenseurs pour passer à la zone suivante. La passe à cinq au hand symbolise les **travaux ménagers** que les parents exigent que les filles fassent.
- La deuxième zone représente la **communauté**. Les défenseurs symbolisent les personnes qui ont des **mots blessants**, décourageants, qui barrent la route des filles vers l'école. Dans cette zone, les attaquants doivent se faire des passes et **tous les joueurs de l'équipe doivent toucher la balle, sans se faire toucher par le défenseur** (à deux mains). Si le joueur qui a la balle se fait toucher, toute l'équipe repart au début de la zone et reprend le jeu.
- La troisième zone représente **l'école**. La zone d'en-but de hand **est nettement diminuée** : cela représente les enseignants qui **limitent le choix** de cursus scolaire pour les filles.

Phase 2 : Retirer la ligne centrale qui formait initialement les deux couloirs. Désormais, les deux groupes d'attaquants (foot et hand) ne forment **plus qu'une seule équipe** : ils attaquent à 12 contre 4 défenseurs présents dans chaque zone. L'objectif est de marquer dans les zones d'en-but avec le ballon correspondant au sport (foot dans les grandes cages, hand dans les petites). Lors d'une même partie, les joueurs peuvent alterner et jouer au hand et au foot au cours du jeu. Chaque joueur peut choisir le sport de sa préférence. Ceux qui marquent en premier peuvent **venir aider** les joueurs de l'autre sport.

VARIABLES

- Pour les 6 -9 ans, ne faites pas la phase 2, trop complexe.
- Pour complexifier le jeu : diminuer le nombre d'attaquants.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 A travers ce jeu, avez-vous remarqué une différence de parcours entre les deux groupes pour aller à l'école ?
- 2 Quelles sont les différentes contraintes que peuvent rencontrer les filles pour aller à l'école ?
- 3 Connaissez-vous des filles qui ont réussi à l'école? Comment ont-elles fait pour y arriver ?
- 4 Que peut-on faire pour favoriser le maintien des filles à l'école ?

BILAN



- 1 Un groupe avançait plus facilement vers le but que l'autre : il devait faire face à de nombreux défis et contraintes pour passer de zone en zone. Le groupe du handball (« les filles ») évoluait plus lentement et devait parfois recommencer les défis à chaque zone, pendant que les garçons (« football »), avaient juste les défenseurs à dépasser.
- 2 Il en existe plusieurs :
 - Les parents qui priorisent la scolarisation des garçons à celles des filles, comme abordé dans la zone 1 ;
 - Les mots blessants à l'égard des filles, ... comme abordé dans la zone 2 ;
 - Les enseignants qui sous-estiment les capacités des filles (sens des responsabilités, intelligence), comme abordé dans la zone 3 ;
- 3 Oui. Elles ont eu le courage de s'exprimer, de briser les barrières, elles ont tout fait pour atteindre leurs objectifs. Elles se battent pour réussir et leurs amis, leurs familles les ont soutenues pour qu'elles y arrivent !
- 4 Comme on l'a vu dans la dernière phase du jeu, les autres joueurs pouvaient venir aider les filles en difficulté, en les aidant à accomplir leurs tâches. Cela ne les empêchait pas pour autant les garçons de continuer leurs évolutions : Aider son prochain ne nous ralentit pas, mais permet d'être tous gagnants !

MESSAGES CLÉS

- Il est important que les filles osent montrer aux autres qu'elles sont capables de réaliser et d'atteindre un objectif précis. Les peurs, les craintes, le repli sur soi doivent être combattus.
- Il faut que les filles puissent s'affirmer, prendre confiance en elles, malgré les obstacles rencontrés.
- Elle doivent pouvoir exprimer leur avis, leur opinion, et dire ce qu'elles ont envie de faire, d'apprendre, ... (métier, étude, sport). Ce ne doit pas être des rêves, mais devenir réalité.





10-INCLUSION SOCIALE : CONCLUSION

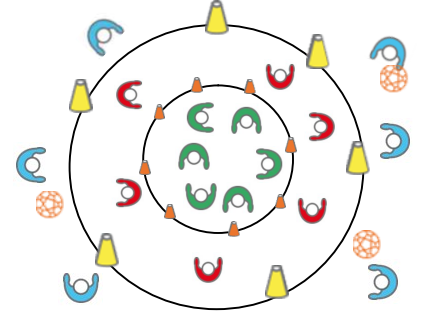
OBJECTIF : Défendre tous ensemble les plus vulnérables contre la déscolarisation ! Tous les enfants ont le droit d'apprendre : aidons-les à venir et à se maintenir à l'école !

Âge : 6-12 ans
Durée : 50 minutes
Activité : jeu collectif

S'ORGANISER

Terrain : Cercle de 15 m de large

-  3 équipes de 6 joueurs
-  3 jeux de 6 chasubles (3 couleurs) et 6 foulards
-  Au moins 20 plots
-  3 ballons en mousse



JEU SANS THÈME

CONSIGNES

 15'

Trois équipes jouent en même temps : l'équipe verte se place à l'intérieur du petit cercle, l'équipe rouge est entre les 2 cercles et l'équipe bleue est à l'extérieur du grand cercle.

But :

- Pour l'équipe bleue* : se faire des passes entre coéquipiers et toucher les joueurs de l'équipe verte avec les ballons au niveau des jambes pour les attaquer (sans rebond au sol au préalable). Les bleus n'ont pas le droit de rentrer dans le cercle.
- Pour l'équipe rouge* : défendre les joueurs de l'équipe verte contre les attaques de l'équipe bleue. Ils peuvent être touchés par les ballons (aucun impact sur eux !). Ils ne peuvent pas sortir de leur zone et peuvent intercepter les ballons avec n'importe quelle partie de leur corps. Une fois le ballon intercepté, ils redonnent le ballon aux joueurs de l'équipe bleue.
- Pour l'équipe verte* : se défendre des attaques de l'équipe bleue en attrapant la balle à deux mains (sans rebond). Si un joueur est touché une fois : il continue de jouer à pieds joints. S'il est touché deux fois : il met la main sur sa bouche. S'il est touché trois fois : il est exclu du jeu.

Chaque équipe reste dans sa zone de jeu. Changer les groupes pour que l'ensemble des enfants jouent les trois rôles.

RÈGLES

- Interdiction de dribbler avec le ballon (pour équipe bleue)
- Interdiction d'envoyer le ballon au-dessus des jambes de l'adversaire (pour équipe bleue)
- Interdiction de faire plus de 3 pas avec le ballon (pour équipe bleue).

VARIABLES :

- **Pour les 6-9 ans** : Autoriser 5 pas avec le ballon ; augmenter le nombre de ballons ;
- **Pour les 10-12 ans** : Jouer de la mauvaise main. défense avec une main dans le dos ...

JEU AVEC THÈME

RÈGLES, CONSIGNES ET SYMBOLES

 25'

Le jeu reprend sur les mêmes bases que précédemment.

On intègre les différents rôles des joueurs et symboles :

- L'équipe **verte** représente **les enfants en difficultés**, exclus du système scolaire.
- L'équipe **rouge** représente **les protecteurs** (la société, les enfants, les enseignants).
- L'équipe **bleue** représente **l'exclusion/les agresseurs** : les stéréotypes, les amalgames, la violence.
- Le **ballon** représente **la violence des mots et des attitudes blessantes, stigmatisantes**.

- Le **grand cercle** représente **l'école**.

Phase 1 : même règles que le jeu précédent. Chaque fois qu'un enfant est touché (couleur verte), un désavantage lui est donné. Au bout de 3 fois, le joueur est exclu du jeu.

Phase 2 : Les joueurs de l'équipe bleue (agresseurs) mettent chacun un foulard à la taille (dans le dos et bien visible), et ont désormais le droit de rentrer dans le cercle des protecteurs, (car les amalgames existent également au sein de l'école !), mais pas dans celui de l'équipe verte. Et les joueurs de l'équipe rouge peuvent rentrer dans les 2 cercles (également être avec l'équipe verte, mais **interdiction de sortir du grand cercle**). Les joueurs de l'équipe bleue continuent d'attaquer les joueurs de l'équipe verte. Cependant, si un protecteur attrape le foulard d'un agresseur dans la zone de l'équipe rouge, l'agresseur continue à jouer mais n'a plus le droit de rentrer dans la zone des protecteurs (dans l'école) : ils combattent les amalgames, qui sont exclus de l'école.

Phase 3 : Mêmes règles que la phase 2, mais lorsqu'un joueur de l'équipe verte est touché 3 fois, les deux joueurs (le joueur touché 3 fois et l'agresseur qui vient de le toucher) sortent de la zone de jeu pour s'affronter en face à face (le joueur exclu va combattre lui-même les amalgames, ...). **Ce duel est simple et se joue en 3 points.** A tour de rôle, chaque joueur va prendre un caillou et le cacher dans une de ses mains (main dans le dos). Il tend ensuite ses bras face à son adversaire qui doit découvrir où se trouve le caillou. Le premier qui arrive à deux points remporte le duel et repart jouer. Le second est éliminé du jeu. L'animateur doit être vigilant à ce jeu, tout en laissant les enfants autonomes – les enfants s'auto-arbitrent.

VARIABLES

- **Pour les 6-9 ans :** Faire le jeu en plusieurs séances pour être sûr que les plus jeunes intègrent les différentes variantes du jeu. Pour la première séance, faites juste la phase 1.
- **Pour les 10-12 ans :** lorsque le jeu est bien intégré, faire le jeu plusieurs fois en alternant les rôles.

DÉBAT

QUESTIONS

- 1 Dans le jeu, quel était le rôle de chaque groupe ? Qui représentaient-ils ?
- 2 Dans le jeu, comment pouvait-on se défendre de ces attaques (amalgames, violences, ...) ?
- 3 Qui sont les personnes qui sont souvent victimes de violences à l'école ?
Quelles sont les conséquences pour les personnes qui subissent ces violences à l'école ?
- 4 Pourquoi c'est important que tous les enfants sans distinction aient le droit d'aller à l'école ?
Qu'est-ce que la société a à y gagner ?

BILAN



- 1 Il y avait un groupe qui était seul au centre du terrain (les enfants vulnérables) mais qui était protégé par d'autres personnes (les protecteurs). Et il y avait les attaquants (les agresseurs) qui essayaient de toucher l'équipe au milieu avec leur ballon.
- 2 Il est possible de contrer ces attaques défendre soit par soi-même, soit en étant solidaires des plus faibles. Dans la vraie vie, que l'on soit victime ou témoin de violence, de persécution, nous avons tous un rôle à jouer pour changer la situation. Dans le jeu, lorsque les protecteurs pouvaient déstabiliser les attaquants, cela montrait que lorsque l'on essayait de prendre le dessus sur la situation, tout en respectant les règles, on pouvait faire changer les choses et rendre notre école plus saine.
- 3 Ce sont généralement les filles, les enfants porteurs de handicap ou les enfants vivant dans la précarité qui sont victimes de violence.
Elles peuvent se sentir persécutées, n'arrivent pas à se concentrer à l'école à cause de ces problèmes et à force, si personne ne les aide, elles peuvent finir par abandonner l'école.
- 4 Tous les enfants ont les mêmes droits, et cela malgré leurs différences : ils ont donc le droit d'aller à l'école comme les autres. C'est important que tous les enfants aillent à l'école pour que la communauté soit plus forte, exprime son opinion et cherche le meilleur pour sa société.

MESSAGES CLÉS :

- L'accès à l'école et aux connaissances est un droit pour tous, sans aucune distinction.
- Il faut lutter contre les amalgames, les stéréotypes et l'exclusion pour que, tous ensemble, nous soyons plus forts !

KIT INCLUSION SOCIALE

DESCOLARISATION

Cette fiche a pour objectif de permettre à l'animateur ou à l'enseignant de comprendre les bases de la thématique abordée. Avec celle-ci il pourra mieux comprendre pourquoi les trois autres thématiques (pauvreté, genre, handicap) ont été choisies pour aborder la problématique de la déscolarisation au Burundi.

Contexte / Chiffres clés / Notions abordées

Contexte : Selon le droit Burundais : « L'éducation de base (qui couvre des notions telles que l'éducation fondamentale, élémentaire ou primaire/secondaire), est assurée à tous sans discrimination aucune, ni exclusion, fondée notamment sur le genre, l'ethnie, la nationalité, l'origine, la condition économique, sociale ou physique, la langue, la religion, l'opinion politique ou autres »¹. Le gouvernement s'est donné l'objectif de faire en sorte que tous les enfants, notamment les filles et les enfants en difficulté ou issus de minorités ethniques, aient la possibilité d'accéder à un enseignement primaire obligatoire, gratuit et de qualité et de le suivre jusqu'à son terme.

CHIFFRES CLÉS²

Le Burundi a une population totale de 9.8 millions d'habitants (2015) avec une augmentation prévue de 13.4 millions d'ici 2030. La population est extrêmement jeune (65% de la population a moins de 25ans). La population scolarisable (4 à 23 ans) représente 48% de la population globale.

Selon des données du Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD) de 2010, le taux de scolarisation au Burundi était de 64%, sachant que l'école est obligatoire au Burundi jusqu'à l'âge de 12ans.

Le taux d'abandon scolaire en primaire est de 14.04% (Banque Mondiale, 2011). Entre septembre 2015 et avril 2016 il y a eu 115 193 cas d'abandons scolaires (FENADEB³, 2016). De plus, le Burundi a près de 20% d'analphabètes (Banque Mondiale, 2016).

L'éducation est une des priorités du gouvernement actuel qui consacre plus du tiers de ses dépenses courantes pour l'éducation.

Définition

- **Déscolarisation :** c'est le fait de retirer de l'école un enfant en âge d'y aller, ou le fait qu'un enfant abandonne l'école.

Différents profils d'enfants sont particulièrement touchés par la déscolarisation :

- **Les enfants en situation de pauvreté :** La notion de pauvreté signifie qu'une personne ou un groupe de personnes ne dispose pas des ressources suffisantes pour lui permettre de satisfaire ses besoins fondamentaux et se développer normalement. La pauvreté de la population demeure un frein à l'accès et à la qualité de l'éducation pour un nombre considérable d'enfants.
- **Les filles :** Il est plus compliqué pour une fille qu'un garçon de suivre le cursus scolaire dans son ensemble. La notion d'égalité fille – garçon doit être intégrée par la société pour faire face aux stéréotypes entretenus par la tradition et la culture dans les actes, comportements et langage courant.
- **Les enfants en situation de handicap :** Etre en situation de handicap désigne l'incapacité d'une personne à vivre et à agir dans son environnement en raison de déficiences physiques, mentales, ou sensorielles. Il se traduit la plupart du temps par des difficultés de déplacement, d'expression ou de compréhension chez la personne. La société et l'école n'accueille pas encore suffisamment ces enfants et s'en suit une déscolarisation élevée.

¹ <http://www.cnidh.bi>

² Rapport d'Etat du Secteur de l'Education Nationale, 2016

³ Fédération nationale des associations engagées dans le domaine de l'enfance

Problématique 1 :

L'école n'est pas la priorité pour les familles vulnérables

Causes : L'école ne répond pas aux besoins directs des familles. Elle est vue comme un luxe qui, de toute façon, ne permettra pas aux enfants de se développer et de trouver sa voie. Les priorités à court terme (travaux à la maison, au champ, les activités rémunérées, ...) prennent le dessus sur le développement de l'enfant, où les résultats ne sont pas immédiats.

Conséquences :

- L'école est mise de côté.
- Les droits des enfants ne sont pas respectés.
- L'enfant ne bénéficie pas du développement dont il a besoin pour son futur.
- L'enfant peut se tourner vers d'autres activités qui peuvent nuire à lui-même (délinquance, marché noir, ...).

Problématique 2 :

La société, la communauté ne facilitent pas suffisamment la scolarisation pour tous.

Causes : Les mentalités doivent encore évoluer pour prendre conscience que tout enfant peut et doit aller à l'école. La communauté doit être plus inclusive et protectrice auprès des publics vulnérables. Les préjugés, les discriminations envers eux doivent être combattus.

Conséquences :

- Malgré les efforts réalisés (gratuité, ...), l'accès à la scolarisation et à la réussite pour tous n'est pas une réalité au Burundi.
- Le manque d'accès à l'école pour les enfants vulnérables ne fait que renforcer leur exclusion et leur marginalisation dans la société. C'est un cercle vicieux.

MESSAGES CLES

Message clé 1 :

L'école est et doit être accessible à tous car elle est essentielle pour le développement d'un enfant :

- au niveau social pour se faire de nouveaux amis, apprendre à vivre en groupe et apporter l'honneur et la valorisation de la famille.
- au niveau intellectuel pour acquérir de nouvelles connaissances,
- au niveau de sa personnalité pour apprendre à penser par soi-même, pour prendre sa vie en main, choisir son destin, son travail et ne pas le subir.

Jeu : Pourquoi je vais à l'école ?

Message clé 2 :

L'accès à l'école et aux connaissances est un droit pour tous, sans aucune distinction.

Il faut **lutter contre les amalgames, les stéréotypes et l'exclusion pour que tous aient accès à l'école.**

Jeu : Tugende !

NOURRIR LA REFLEXION DES ENFANTS

Exemple : L'objectif est que les enfants prennent conscience de l'importance de l'école. Les enfants auront alors un autre regard sur les autres enfants (amis, voisins...) qui ne vont plus à l'école et ils pourront alors en parler autour d'eux.

Vous pouvez poser les questions suivantes aux enfants : « Pourquoi vous venez à l'école ? Qu'est-ce que vous apprenez à l'école ? A quoi sert l'école ? ... ». Les idées doivent vraiment venir des enfants. Votre rôle est de les orienter, de les aider, mais pas de répondre à leur place.

Exemple : Il peut être intéressant de reprendre le droit Burundais et se rendre compte de ce que dit en théorie la loi pour ensuite le comparer avec ce qui se passe à l'école, dans la famille, dans le village. De plus, les enfants auront certainement pleins d'idées pour faciliter le retour ou le maintien à l'école des enfants vulnérables. Enfin, il faut veiller au vocabulaire employé. Souvent pour cette thématique, des mots compliqués sont utilisés (amalgame, stéréotype, exclusion ...). Il faut donc faire attention à ce que le vocabulaire utilisé soit accessible aux enfants de cette tranche d'âge.

HANDICAP et SCOLARISATION

Cette fiche a pour objectif de permettre à l'animateur ou à l'enseignant de comprendre les bases essentielles de la thématique abordée, afin qu'il puisse se nourrir de ces éléments pour mieux aborder le sujet avec les enfants lors des débats durant les séances de Playdagogie.

Contexte / Chiffres clés / Notions abordées

Contexte : Les personnes en situation de handicap au Burundi rencontrent, dans leur existence quotidienne, de nombreux problèmes liés au handicap. La variété de ces problèmes touche entre autres aux représentations sociales dévalorisantes de la personne handicapée, au manque d'accessibilité aux infrastructures, à leur faible représentativité politique et à la législation globale qui n'intègre pas la spécificité du handicap. Ces difficultés commencent dès la scolarité où ces populations ont de nombreuses difficultés à intégrer les écoles.

CHIFFRES CLÉS

Au Burundi les statistiques des personnes handicapées restent insuffisamment documentées. En effet, le Recensement Général de la Population et de l'Habitat (RGPH) de 2008 au Burundi fait état de 4,5% de personnes avec handicap majeur. Cependant, le rapport de ce recensement n'explicite pas la notion de « *handicap majeur* » et ne semble pas être très représentatif de la problématique du handicap au Burundi. En considérant les données de la Banque Mondiale et de l'Organisation Mondiale de la Santé, **la population burundaise vivant avec un handicap serait estimée à 15% de la population (1 275 000 individus).**

Définition de la notion de handicap :

D'après l'Organisation Mondiale de la Santé, « est handicapée, toute personne dont l'intégrité physique et/ou mentale est passagèrement ou définitivement diminuée (soit congénitalement, soit sous l'effet de l'âge, d'un accident ou suite à une maladie). En conséquence, son autonomie et son aptitude à fréquenter l'école ou à occuper un emploi s'en trouvent compromises. »

De manière générale, le terme handicap désigne l'incapacité¹ d'une personne à vivre et à agir dans son environnement en raison de déficiences physiques, mentales, ou sensorielles. Il se traduit la plupart du temps par des difficultés de déplacement, d'expression ou de compréhension chez la personne.

Différentes formes de handicap :

- **Physique :** lorsqu'une partie du corps manque, fonctionne différemment de la majorité des gens ou est abîmée et qui limite ou interdit les déplacements.
- **Intellectuel :** se traduit par des difficultés à réfléchir, retenir et comprendre des informations.
- **Sensoriel :** lorsque un ou plusieurs des cinq sens est endommagé.
- **Psychologique :** se traduit par des difficultés à contrôler son comportement ou ses émotions.

¹ Incapacité : « réduction partielle ou totale de la capacité à accomplir une activité d'une façon normale ou dans les limites considérées comme normales pour un être humain ».

Problématique 1 :

Faible intégration des personnes en situation de handicap par la société

Causes : La société considère trop souvent le handicap comme une malédiction et les lois ne tiennent pas compte du handicap. Les infrastructures ne sont pas encore suffisamment adaptées à ces populations. Le système éducatif n'est pas préparé pour accueillir les enfants en situation de handicap. Enfin, il y a un fort manque d'information et d'éducation sur le sujet.

Conséquences :

- Stigmatisation (attitude, regard, paroles).
- Discrimination (à la scolarisation, à l'emploi, à l'accès aux lieux publics, au logement).

Problématique 2 :

Manque d'autonomie et de participation de la personne en situation de handicap

Causes : La personne en situation de handicap se sent différente des autres. Le handicap est vu comme une fatalité.

Conséquences :

- Faible estime de soi.
- Isolement, repli sur soi, déscolarisation.
- Désavantage vis-à-vis des autres sur leur place et leur rôle dans la société.
- Dépendance (avancées technologiques, accompagnement humain).

MESSAGES CLES

Message clé 1 :

L'adaptation de l'environnement renforce et facilite l'autonomie de la personne en situation de handicap.

Cette adaptation peut être matérielle (chaises roulantes, cannes, béquilles), **humaine** (entraide, solidarité) ou **environnementale** (constructions adaptées, portes agrandies, toilettes adaptées...).

Jeu : Nanje nshaka kuhashika

Message clé 2 :

Dans une école, certains font face à des déficiences physiques, mentales et sensorielles. **Les symptômes provoqués par ces déficiences peuvent être visibles** (comme une bosse, une jambe ou un bras amputée, une dépigmentation de la peau), **mais aussi invisibles** (le manque d'odorat, l'absence de goût, la surdit ).
A l' cole, il faut  viter de se moquer, d'exclure une personne en situation de handicap car chaque enfant peut   tout moment  tre en situation de handicap. En effet, le handicap peut arriver   n'importe quel moment de la vie suite   un accident, une maladie,...

Jeu : Nawe vyogushikira

Message clé 3 :

Le handicap n'est pas une fatalit , l'enfant en situation de handicap doit fournir des efforts pour d passer les obstacles qu'il rencontre. **Il ne doit pas avoir honte, se replier sur lui-m me ou  tre complex  face   son handicap.**

Il doit lutter pour le respect de ses droits, prendre des initiatives pour atteindre son  panouissement

Jeu : Moi aussi je peux

NOURRIR LA REFLEXION DES ENFANTS

Exemples : Discuter avec les enfants en cherchant avec eux des exemples concrets sur le th me de l'adaptation mat rielle (chaises roulantes, b quilles, proth ses, l' criture en braille qui aident la personne handicap e   retrouver son autonomie), environnementale (les marques au sol pour guider la personne qui ne voit pas), humaine (comportements facilitant leur autonomie, apprentissage de la langue des signes pour permettre   ces personnes de communiquer).

Exemples : Faire r fl chir les enfants sur la notion de handicap.

Quelqu'un qui n'entend pas est en situation de handicap pour communiquer avec son entourage, mais nous ne le voyons pas au premier abord : une d ficienc  n'est pas forc ment visible, et pourtant peut avoir des cons quences importante sur la personne.

De plus, une personne peut, suite   un accident, subir une amputation d'une jambe. Elle vivra dor navant avec une d ficienc , qui va la mettre en situation de handicap dans plusieurs t ches de la vie quotidiennes, mais pas toutes.

Exemple : Raconter l'histoire d'Apollinaire GAHUNGU, ce grand journaliste burundais qui  tait une personne en situation de handicap physique (au niveau des jambes d    la maladie de la polio), mais gr ce   son effort,   son courage,   sa d termination, il a  tudi  et est devenu un grand journaliste au Burundi.

KIT INCLUSION SOCIALE

PAUVRETE et SCOLARISATION

Cette fiche a pour objectif de permettre à l'animateur ou à l'enseignant de comprendre les bases essentielles de la thématique abordée, afin qu'il puisse se nourrir de ces éléments pour mieux aborder le sujet avec les enfants lors des débats durant les séances de Playdagogie.

Contexte / Chiffres clés / Notions abordées

Contexte : Le Burundi est le pays le plus pauvre du monde d'après le classement 2016 de la Banque Mondiale. Cette situation économique est très inquiétante et est une cause et une conséquence majeure de non-scolarisation et d'abandon scolaire.

Le Burundi s'est engagé dans les années 2000 dans la lutte contre la pauvreté et a mis en place des réformes afin de répondre à la fois aux Objectifs du Millénaire pour le Développement, mais aussi aux besoins prioritaires identifiés dans le Cadre Stratégique de Croissance et de Lutte contre la Pauvreté, adopté en 2006. Des progrès notables ont pu être atteints à la suite de deux réformes majeures qui sont la gratuité de l'école primaire et l'abolition des frais de santé pour tous les enfants de moins de cinq ans et les femmes enceintes. Ces deux réformes ont eu un réel impact, générant ainsi beaucoup d'espoir pour tous les ménages, et en particulier les ménages les plus démunis dont les enfants sont, de fait, les plus vulnérables.

CHIFFRES CLÉS

Selon des données du Programme des Nations Unies pour le Développement (PNUD) et de la Banque Mondiale, le taux de pauvreté en 2014 de la population burundaise était de 64,6%, ce qui signifie que près des deux tiers de la population vit en dessous du seuil de pauvreté (c'est-à-dire moins de 1,90\$ par jour, soit 4 750 BIF par jour).

En se basant sur l'Indice de Développement Humain (IDH) qui prend en compte la dimension de la santé (l'espérance de vie à la naissance), l'éducation (taux de scolarisation), et le niveau de vie (le revenu national brut par habitant), le PNUD a classé, en 2014, le Burundi 184^{ème} sur 188 pays dans le monde (avec un indice de 0,40/1).

▪ Notions abordées :

Pauvreté : La pauvreté est un terme caractérisant la situation d'un individu, d'un groupe de personnes ou d'une société qui ne dispose pas des ressources suffisantes pour lui permettre de satisfaire ses besoins fondamentaux et se développer normalement.

Corrélation pauvreté – scolarisation : « La relation entre la pauvreté et le niveau d'instruction est décroissante. Quelle que soit la dimension, le niveau de pauvreté baisse lorsqu'augmente le niveau d'instruction : les ménages dont le chef a le niveau secondaire ou supérieur sont moins pauvres que ceux dont le chef n'a jamais fréquenté ou a le niveau du primaire. Ceci suggère le rôle important que joue l'éducation comme stratégie de réduction de la pauvreté ».¹

Amalgame / préjugé sur la pauvreté : C'est un jugement hâtif, une opinion toute faite, contre une personne en situation de pauvreté. L'auteur fait la confusion entre le réel et son vécu. Exemple : considérer qu'une personne pauvre est forcément moins intelligente qu'une autre.

Discrimination basée sur la pauvreté à l'école : Nous constatons une inégalité de traitement envers les enfants en situation de pauvreté, par l'enseignant et/ou par les autres enfants, ne favorisant pas un égal accès de tous et de toutes aux mêmes droits scolaires. La situation familiale des élèves pauvres les expose au mépris, au rejet, et parfois à des violences des autres à l'école.

¹ « PAUVRETÉ MULTIDIMENSIONNELLE AU BURUNDI : ANALYSE FONDÉE SUR LES DONNÉES DU RECENSEMENT GÉNÉRAL DE LA POPULATION DE 2008 ET DE L'ENQUÊTE QUIBB DE 2006 » : RÉPUBLIQUE DU BURUNDI MINISTÈRE DE L'INTÉRIEUR - Bureau Central du Recensement.

Problématique 1 :

Les enfants participent à des activités ménagères et activités rémunérées au lieu d'aller à l'école

Causes : La situation de pauvreté des familles est telle que les enfants scolarisés sont appelés à jouer un rôle prépondérant dans l'accomplissement des tâches ménagères et d'activités rémunérées, en plus des études. Certaines familles vont même jusqu'à refuser le droit à l'école pour ses enfants, considérant « l'école comme un luxe ».

Conséquences :

- L'école est reléguée à l'arrière-plan, l'élève à un lourd fardeau à porter.
- Les tâches ménagères/rémunérées sont trop nombreuses pour permettre à l'enfant de se consacrer pleinement à l'école. La fatigue, le manque de temps l'empêchent de correctement étudier, le mettant en situation d'échec scolaire, pouvant provoquer l'abandon scolaire.

Problématique 2 :

Présence de beaucoup d'amalgames, de préjugés autour de la pauvreté

Causes : La culture traditionnelle occupant une place forte au Burundi, certains préjugés et idées reçues sont toujours présents dans le pays. La pauvreté de l'enfant est considérée comme une fatalité, une punition divine. L'enfant peut donc être étiqueté, couvert de tous les maux et faire l'objet de dénigrement, de violences verbales, physiques.

Conséquences :

- L'enfant est frustré, s'isole, perd confiance en lui et développe ainsi petit à petit un complexe d'infériorité.
- Il finit par rejeter, abandonner l'école, par honte, par culpabilité.

MESSAGES CLES

Message clé 1 :

Les enfants en situation de pauvreté sont obligés d'accomplir plusieurs tâches ménagères ou autres activités rémunérées. Néanmoins, ils doivent **être courageux et avoir toujours à l'esprit que l'école reste la clé pour leur épanouissement futur.**

Jeu : Ishure n'akabirya!

Message clé 2 :

L'élève en situation de pauvreté, souvent injustement pointé du doigt, accusé de tous les maux, peut, par dépit, abandonner l'école alors qu'il y a droit. **La pauvreté n'est pas une fatalité, ni une punition divine.** Il doit fournir beaucoup d'efforts pour arriver à surmonter ce défi, ces obstacles.

Jeu : Ishure n'akabirya!

Message clé 3 :

La société (enfants, parents, école, communauté, Etat) a une part importante de responsabilité pour que les enfants en situation de pauvreté aient accès et se maintiennent à l'école. **Il faut s'entraider, se respecter pour que tous les enfants puissent aller à l'école et poursuivre leurs études.**

Jeu : Volons tous à son secours

NOURRIR LA REFLEXION DES ENFANTS

Exemples : Organiser un planning avec les élèves car l'élève en situation de pauvreté doit apprendre à planifier ses nombreuses activités scolaires et extrascolaires. De cette manière, il pourra définir ainsi les priorités du jour et cela l'aidera à mieux s'organiser. L'école est la priorité.

Exemples : Prendre des exemples concrets auprès des enfants : une fenêtre de la classe est cassée et personne n'a vu le casseur. L'accusé est très souvent, le plus faible, l'enfant en situation de pauvreté. Il sera souvent seul pour se défendre. Les enfants pourront en abordant cet exemple se rendre compte que ce n'est pas juste.

Exemples : Réfléchir avec les enfants sur comment aider un camarade en difficulté, s'entraider. Par exemple, un enfant qui ne peut pas s'appuyer sur un membre de sa famille pour faire ses devoirs scolaires, pourrait être accueilli chez un autre enfant. C'est donc un soutien humain, moral (encouragement, motivation). Mais ce soutien peut également être matériel (uniforme, fournitures scolaires, ...), ou encore financier.

KIT INCLUSION SOCIALE

GENRE et SCOLARISATION

Cette fiche a pour objectif de permettre à l'animateur ou à l'enseignant de comprendre les bases essentielles de la thématique abordée, afin qu'il puisse se nourrir de ces éléments pour mieux aborder le sujet avec les enfants lors des débats durant les séances de Playdagogie.

Contexte / Chiffres clés / Notions abordées

Contexte : Dans la culture traditionnelle burundaise, la fille et la femme ont une place souvent dévalorisée, chargée de stéréotypes basés sur leurs compétences physiques et intellectuelles et leur rôle dans la société (répartition des tâches au sein du foyer). Ces représentations restent fortes encore aujourd'hui, notamment à l'école. La valeur de la fille y est minimisée, elles n'ont pas le même droit accès que les garçons, en termes d'éducation et de liberté d'expression. Pourtant aussi brillantes que les garçons, les filles ne restent généralement pas aussi longtemps à l'école. En effet, leur présence dans le secondaire se fait rare : en 2012, l'Université du Burundi a enregistré 12.136 étudiants dont seulement 2.026 filles, soit 17 %¹. A cause de cette dévalorisation, les filles ont une faible estime d'elles-mêmes et se sentent exclues, ce qui entraîne souvent l'abandon scolaire. Les mariages forcés, les grossesses précoces et/ou non-désirées sont également un rempart à l'éducation des jeunes filles burundaises, qui doivent quitter l'école prématurément et qui n'y reviennent pas.

Chiffres clés

- Alors qu'au primaire, le taux de scolarisation est quasiment paritaire (grâce à la gratuité de l'école primaire depuis 2006), l'écart se creuse à partir du secondaire (42,2%), ainsi que dans le secteur technique (34,2%) et dans le supérieur public (24,8%)¹.
- Durant l'année scolaire 2011-2012, 1 770 cas de grossesses précoces non désirées ont été enregistrés (484 cas à l'école primaire. 1 286 cas à l'école secondaire)²

Définitions

- **Discrimination à l'égard des filles et des femmes :** toute distinction ou exclusion basé sur le genre qui a pour effet de compromettre de porter préjudice à la femme, et ce quelle que soit sa situation familiale, ses convictions politiques ou ses orientations sociales, culturelles, religieuses.» (issu de l'article 1 de la Convention sur l'élimination de toutes formes de discrimination à l'égard des femmes).
- **Violence verbale adressée aux filles :** c'est la répétition constante de paroles insultantes ou d'injures faites aux filles. La violence verbale se traduit par l'utilisation de mots blessants, humiliants ou discriminants (attribuer un surnom ridicule, insulter, faire des taquineries incessantes) en vue de la blesser, la molester, la dévaloriser intentionnellement.
- **Egalité de genre:** toute personne dispose des mêmes chances, des mêmes opportunités pour grandir et évoluer dans la société et cela indépendamment du genre. Aucune limite liée au genre ne doit freiner l'évolution d'une personne. « Tous les êtres humains naissent libres et égaux en dignité et en droits » (Déclaration Universelle des Droits de l'Homme et du Citoyen).

¹ Rapport sur les réformes du système éducatif burundais et le droit à l'éducation - CNIDH, 2014

² Rapport annuel du Ministère de l'enseignement de base et secondaire (2011-2012)

Problématique 1 : Banalisation de la violence verbale envers les filles

Cause : Les familles burundaises ont tendance à minimiser la valeur de la fille, ses compétences et la considère comme dépendante de l'homme. Que ce soit au sein même de la famille, ou dans la société, la fille burundaise est trop souvent dénigrée, humiliée, dévalorisée, rabaissée car perçue comme inférieure aux garçons.

Conséquences :

- Suite à ces violences, la fille est découragée, déprimée. Elle se sent humiliée, exclue, discriminée.
- Elle perd toute confiance en elle et n'ose plus participer, répondre, donner son avis.
- Elle devient passive dans la société, et accepte finalement la place qui lui est réservée.

Problématique 2 : Marginalisation des filles sur leur rôle dans la société

Cause : En général, dans la communauté burundaise, on croit que la place des filles est à la maison pour s'occuper du foyer.

Conséquences :

- Il y a moins de filles que de garçons à l'école.
- Les filles sont en difficultés pour donner son opinion, surtout quand elle va l'encontre de celle de sa famille.
- Les filles rencontrent plus de difficultés à suivre une scolarité complète.
- Les filles n'osent moins imposer leurs choix de cursus scolaire.
- Les filles rencontrent plus de difficultés que les garçons à s'intégrer et à évoluer dans la société.

MESSAGES CLES

Message clé 1 :

La violence verbale envers les filles (moqueries, injures, stéréotypes, dénigrements) est présente au quotidien à l'école, à la maison ou encore au sport.

Combattons ces comportements violents pour protéger les filles et notre société.

Jeu : Halte aux violences

Message clé 2 :

La place de la fille n'est pas à la maison mais à l'école. Les filles peuvent être aussi brillantes que les garçons (elles peuvent développer les mêmes connaissances, les mêmes compétences). Les filles ont les mêmes droits que les garçons ! Nous devons tous être égaux face aux savoirs, à l'école !

Jeu : Libère-moi !

Message clé 3 :

Les filles doivent forcer leur destin, en luttant contre la peur, les intimidations, le rejet, la stigmatisation. Elles doivent prendre davantage confiance en elles, et prendre conscience de leurs droits et de leurs capacités. Elles doivent oser dire ce qu'elles ont envie de faire, d'être, de devenir, et lutter pour y parvenir.

Jeu : Surmonter les obstacles

NOURRIR LA REFLEXION DES ENFANTS

Exemples : Discutez du quotidien à l'école, à la maison, en demandant aux enfants de donner des exemples où les filles sont moquées, marginalisées (moins intelligentes, paresseuses, ...), et où elles sont insultées. Questionnez-les sur les raisons de ces insultes, mais aussi sur ce qu'ils ressentent lorsqu'ils sont insultés, violentés ?

Exemples : Parler de ce qui se passe à la maison. Comment les tâches ménagères sont-elles réparties ? Pourquoi les tâches ne sont pas équitablement réparties ?

Il faut encourager les filles qui vont à l'école, les mettre en avant. Les filles, comme les garçons ont le droit à l'éducation, à l'apprentissage, à l'accès aux savoirs.

Exemples : Il est important de donner des exemples aux enfants, de femmes burundaises ayant accédé au pouvoir, ayant fait de grandes études, ayant réussi de belles choses, ...

Par exemple :

- Francine NIYONSABA est vice-championne olympique du 800m (J.O Rio 2016)
- Janvière NDIRAHISHA est Ministre de l'Education Nationale
- Sylvie KINIGI a été Premier Ministre en 93-94