



**citim**

comprendre, informer, transmettre  
la solidarité internationale

[www.citim.fr](http://www.citim.fr)

# CATALOGUE DES ANIMATIONS

Informer, sensibiliser et former  
à l'Éducation à la Citoyenneté  
et à la Solidarité internationale





# ÉDITO

**Le CITIM, association d'éducation populaire, a pour ambition d'accompagner l'émancipation des individus et de développer l'esprit critique afin que chacun·e s'affirme en tant que citoyen·ne dans une société ouverte sur le monde.**

*Comment s'y prendre ? Quelles sont les thématiques à aborder en priorité ?  
Quelle animation programmer, pour quel public, et quels objectifs viser ?*

Le Citim fait appel à des **pédagogies dynamiques**, ouvertes à la réflexion et à une participation active sur la construction d'un monde plus tolérant.

Nous avons donc souhaité créer ce catalogue d'animations pour permettre aux acteur·rice·s de jeunesse de **mieux connaître nos méthodes, nos thématiques et nos outils d'animation**. Nous adaptons nos interventions (tranche d'âge, actions ponctuelles ou création de cycles plus longs...). Les outils utilisés ont été conçu par des structures de l'éducation populaire (Ritimo, CCFD, CITIM...).

Afin d'être le plus précis·es possible, nous sommes également amené·es à travailler avec des structures et des personnes qui possèdent des compétences sur des sujets plus spécifiques.

### **Exemples de projets que nous pouvons mener ensemble :**

- sensibiliser une classe de lycéen·ne·s sur la thématique des discriminations
- organiser dans votre MJC une animation sur les enjeux environnementaux
- préparer un groupe à la rencontre interculturelle avant un départ à l'étranger

**Contactez-nous afin de programmer ensemble les interventions en fonction de vos besoins et de vos attentes.**

**Bonne lecture et à bientôt !**



# SOMMAIRE

**Présentation du Citim** ..... [page 4](#)

**Notre démarche pédagogique** ..... [page 5](#)

**Les Thématiques Abordées** ..... [page 6](#)

- Interculturalité
- Mobilité internationale
- Stéréotypes / Discriminations
- Inclusion
- Enjeux environnementaux
- Genre

## **Nos outils d'animation**

**Animations adaptées à toutes thématiques** ..... [page 8](#)

- Atelier d'écriture
- Ciné-Débat
- Porteur de Paroles
- Arpentage (et sa variation en dessin)
- Un pas en avant
- Débat mouvant
- Les 6 Chapeaux
- Cartographie
- Café du Monde
- Photo langage



# SOMMAIRE

## **Animations Thématiques ..... [page 12](#)**

- Abigaelle
- L'Albatros
- À nous les Nouveaux Récits !
- Grand Jeu des ODD / Escape Game des ODD
- Cultionnary
- Deer Valley Express
- Dessine-moi un sapin
- Toxic Walks
- Des abeilles et des hommes
- Timeline (Inclusion / Droit des Femmes)
- Le Jeu de la Licorne

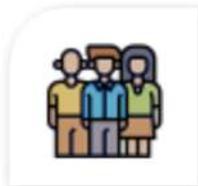
## **Modalités d'intervention et tarifs ..... [page 17](#)**

## **Contact ..... [page 18](#)**

# PRÉSENTATION

Le CITIM est une association d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI), une forme de l'éducation populaire orientée vers une lecture systémique et internationale des enjeux du monde. Nous sommes une association basée à Caen et membre du réseau national Ritimo. Notre équipe se compose de trois salarié·e·s et de cinq membres du CA.

## Son action est articulée autour de deux missions principales :

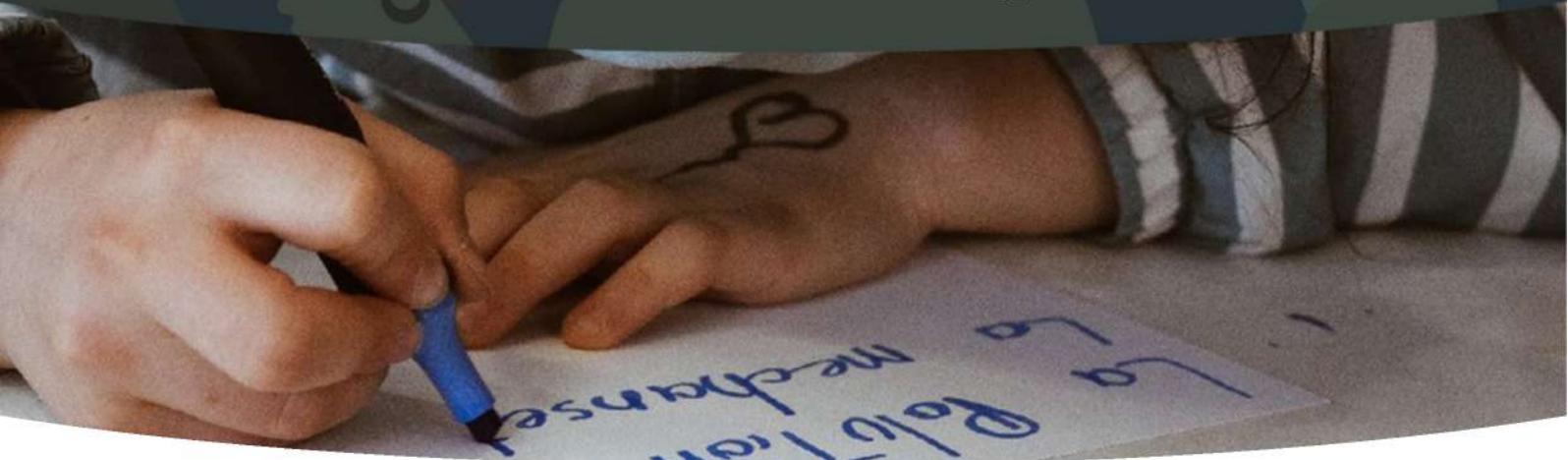


• **Education à la Citoyenneté et Solidarité internationale :**  
Mettre en place des animations afin d'informer, d'échanger et de favoriser l'engagement individuel mais aussi collectif pour la construction d'un monde solidaire et durable.



• **Accompagnement individuel à la réalisation de projets :**  
Favoriser la mise en œuvre de démarches concrètes en accompagnant des initiatives, notamment les **projets de mobilité internationale pour tout type de public.**

# NOTRE DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE



En tant qu'**association d'éducation populaire**, le **CITIM** milite pour promouvoir l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale afin de faciliter l'engagement citoyen et solidaire. Notre engagement porte sur **l'ouverture au monde et à l'autre** en valorisant les différentes richesses culturelles et humaines.

Nos animations et modules reposent sur une démarche pédagogique permettant **la sensibilisation, l'information, la compréhension, et l'action.**

Nos méthodes permettent de **libérer la parole écrite et orale et de favoriser une construction collective des savoirs.** A travers nos outils, nous encourageons l'expression libre de chacun·e, le débat et l'affirmation de ses propres choix. Nos animations et modules s'appuient sur des ressources spécifiques liées à nos thèmes.

# LES THÉMATIQUES ABORDÉES



## INTERCULTURALITÉ

A travers cette thématique nous voulons donner des clés de compréhension afin de **tendre vers un monde solidaire**. Notre société étant caractérisée par une mondialisation effrénée, les pays sont interdépendants et ce modèle est source de nombreuses inégalités (sociales, économiques, environnementales). Nos actions permettent de développer un esprit critique sur ce modèle afin de devenir actrice en vue d'agir individuellement et collectivement pour tendre vers un monde solidaire.



## MOBILITÉ INTERNATIONALE

Le **CITIM** accompagne depuis de nombreuses années des personnes ainsi que des structures dans des projets de mobilité internationale. Beaucoup de questions peuvent émerger : *Partir, oui, mais quel sens ça a pour toi ? C'est quoi pour toi le voyage ? Pour quoi faire ? Pour combien de temps ? Dans quel cadre ? Quel dispositif choisir ? Avec quelle organisation ? Y a-t-il des aides ?* Nous pouvons aider à construire pas à pas votre projet et interroger les stéréotypes influençant la relation à l'autre et à la rencontre.



## STÉRÉOTYPES / DISCRIMINATIONS

Un monde plus juste et solidaire passe par accepter et apprendre de **nos différences**, qu'elles soient culturelles, religieuses, sociales ou autre. De l'ordre du jugement, les stéréotypes se traduisent par des attitudes et des opinions simplifiées à l'extrême, qu'elles soient négatives ou positives. Cependant ces jugements de valeur peuvent mener à des comportements parfois discriminatoires. C'est pour cela qu'il est essentiel de comprendre leur origine pour les déconstruire.



## INCLUSION

L'inclusion ne force pas les différences à se conformer à la majorité. Elle reconnaît la différence et dit que le cadre de la société doit changer pour que **tout le monde puisse y trouver sa place** et participer. Elle permet d'apprendre des différences au lieu de s'opposer à leur sujet. L'inclusion enrichit le regard et la rencontre, en faisant sortir de l'invisibilité les personnes marginalisées, et participe à remettre en cause les discriminations. Elle aide donc à lever la peur de l'autre.



## ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX

Réchauffement climatique, fonte des glaces, épuisement des ressources, catastrophes naturelles, migrations climatiques, pandémies, etc... Ces enjeux sont au cœur des préoccupations de notre ère. **En essayant d'aborder des facettes variées** comme la responsabilisation individuelle, la santé, la souveraineté alimentaire, ou l'extractivisme : le CITIM propose des pistes de réflexion et d'action avec une approche systémique prenant en compte les enjeux sociaux, économiques et la solidarité internationale.



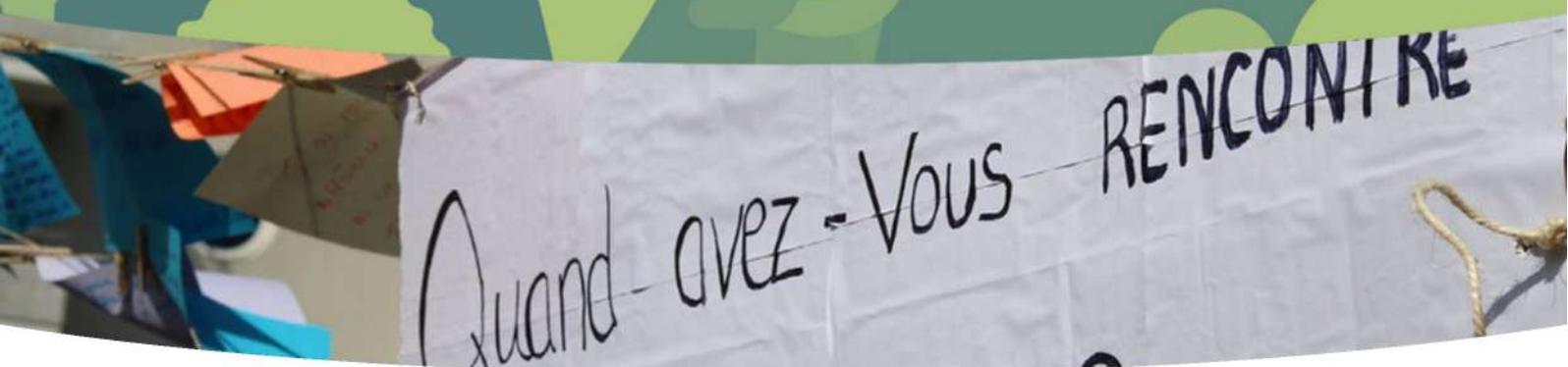
## GENRE

Manifestations pour défendre le droit à l'avortement en Pologne, mobilisation des femmes états-uniennes pour dénoncer les violences sexuelles, marche contre les féminicides en Argentine, etc... Si les inégalités des genres ont toujours existé, elles sont particulièrement d'actualité aujourd'hui, comment y faire face ? Le CITIM propose des **outils et techniques d'animation participative** et inclusive pour aborder ce sujet.



# ANIMATIONS

## ADAPTÉES À TOUTE THÉMATIQUE



### ATELIER D'ÉCRITURE

#### Objectifs

- Soutenir la liberté d'expression.
- Prendre confiance en sa propre écriture.
- Partager une expérience forte.

#### Déroulement

Bienvenue dans l'expérience qui change la vie, qui tisse des liens entre les gens, entre l'esprit et le papier, rendant possible une forme toute particulière de clarté. Face aux nuages, face au flou, face aux silences, l'écriture peut tout. Bienvenue dans ce cercle de confiance où se livrent les mots d'abord sur papier, puis les mots prononcés, les mots reformulés, dans un échange généreux et intime qui cherche à toucher, à atteindre nos vérités, vérités d'un instant, vérités de tout temps. Ici pas de compétition, pas de jugement ni sur les autres ni sur soi-même, et pas de pression. Ici on libère la parole pour prendre son envol.

**Public** : à partir de 12 ans

(10 participant·e·s maximum)

**Lieu** : nécessité d'une salle calme

**Durée** : 2h



### CINÉ-DÉBAT

#### Objectifs

- Partager une expérience collective.
- Faciliter l'expression de chacun·e.
- Partager émotions et analyses critiques sur un sujet commun.
- Découvrir de nouveaux sujets et les approfondir collectivement.

#### Déroulement

Un film est visionné avec le groupe, choisi collectivement en amont si le cadre le permet. Après visionnage, les participant·e·s vont pouvoir partager leurs ressentis et donner leurs avis, accompagné·e·s par l'animateur·ice. L'objectif sera de mettre en perspective les interventions, afin de créer collectivement une analyse du film et des enjeux qu'il recouvre en lui-même, mais aussi aux yeux des spectateur·ices.

**Public** : Tout public

**Lieu** : nécessité d'une salle calme et d'un écran

**Durée** : de 2h à 3h



## PORTEUR DE PAROLES

### Objectifs

- Susciter la curiosité et la rencontre.
- Proposer un débat citoyen.
- Se réappropriier l'espace public.
- Confronter les points de vue.

### Déroulement

Une question est affichée sur un support de grande taille et les passant·e·s sont invité·e·s à y répondre.

Toutes les réponses sont accrochées en temps réel et constituent un tableau. Les animateur·ice·s proposent aux passant·e·s de s'exprimer sur la thématique choisie pour favoriser un dialogue avec le public ciblé.

**Public :** Tout public

**Lieu :** sur l'espace public, dans une rue passante

**Durée :** De 3h à une journée



## ARPENTAGE

### Objectifs

- Désacraliser l'objet "livre" et populariser la lecture.
- Expérimenter un travail coopératif et critique.
- Créer une culture commune autour d'un sujet, d'un savoir théorique.

### Déroulement

Chaque participant·e se voit remettre un article, un podcast, une vidéo ou l'extrait d'un livre traitant d'une thématique ciblée. Chacun·e écrit les idées fortes qui l'interpellent et restitue sa partie au reste du groupe. Cela permet de rassembler différentes approches sur une thématique. L'animateur·ice propose ensuite un débat et favorise les échanges entre les participant·e·s sur le sujet choisi.

**Public :** 12 ans et plus

(de 5 à 20 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle calme

**Durée :** 2h à 4h



## ARPENTAGE EN DESSIN

### Objectifs

- Désacraliser l'objet « livre », populariser la lecture.
- Créer une culture commune autour d'un sujet, d'un savoir théorique.
- Organiser sa pensée et retranscrire des concepts par un autre moyen que la parole.

### Déroulement

Même processus mais la restitution se fait par le dessin sur un paperboard ou un tableau. Les personnes qui n'ont pas travaillé sur le média restitué doivent essayer de déchiffrer les dessins de l'autre équipe et de comprendre le plus en détail possible ce qui y est représenté. Privé de la parole articulée, les participant·e·s doivent trouver de nouveaux moyens de s'exprimer et de se faire comprendre. Cela permet d'organiser sa pensée et demande de bien s'appropriier les concepts pour les retranscrire.

**Public :** 12 ans et plus

(de 5 à 20 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle calme

**Durée :** de 2h à 4h



## UN PAS EN AVANT

### Objectifs

- Prendre conscience des inégalités d'accès aux droits fondamentaux.
- Déclencher et amorcer des échanges sur un sujet donné.
- Placer les participant·e·s en position active de réflexion et d'interrogation critique.

### Déroulement

Les participant·e·s se voient attribuer une carte « profil » au hasard, c'est le personnage qu'ils-elles vont incarner le temps de l'animation. L'animateur·ice place les participant·e·s sur une ligne matérialisée au sol et propose une série de « contextes » et de situations. Les participant·e·s devront avancer d'un pas ou non en fonction de leur personnage. Un débriefing et un débat ont lieu à la fin de cette animation pour laisser la possibilité d'exprimer les ressentis sur cette animation et prendre conscience des inégalités entre les individus selon leur contexte de vie.

**Public :** Tout public

(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** besoin d'un espace large

**Durée :** de 1h à 2h



## DÉBAT MOUVANT

### Objectifs

- Introduire une problématique citoyenne au sein d'un groupe.
- Placer chacun·e en position active.
- Susciter l'intérêt, l'interrogation, le débat au sein d'un groupe.
- Structurer sa pensée et faire émerger des pistes de réponse.

### Déroulement

L'animateur·ice pose une question clivante puis propose aux participant·e·s de se positionner physiquement dans la salle, « celles-eux qui ne sont pas d'accord avec ce qui vient d'être dit d'un côté, celles-eux qui sont d'accord de l'autre ». Une fois que tous les participant·e·s ont choisi leur camp, l'animateur·ice demande au groupe les raisons qui les ont décidés à se positionner ici. Ensuite le débat fait ping-pong entre pour et contre. Si un argument du camp opposé est jugé valable par une personne, elle change de camp.

**Public :** Tout public

(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle dédiée

**Durée :** de 30 min à 1h



## LES 6 CHAPEAUX

### Objectifs

- Explorer une question en collectif, de fond en comble.
- Séquencer notre pensée et explorer tour à tour : émotions, information, logique, critique.
- Libérer la créativité et penser hors du cadre.

### Déroulement

C'est un outil d'intelligence collective développé par Edward de Bono et qui propose de séquencer notre pensée en explorant tour à tour une façon de penser : neutralité, organisation, optimisme, pessimisme, créativité et émotion. Afin de visualiser le passage de l'une à l'autre, chaque phase est liée à un chapeau imaginaire de couleur différente. Cet outil se décline selon le besoin avec diverses formes d'utilisation : chacun·e porte un chapeau différent en même temps, tout le groupe porte chaque chapeau un à un, on décide de se pencher uniquement sur 2-3 phases...

**Public :** Tout public

(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** en présentiel ou en ligne

**Durée :** de 20 min à 1h



## CARTOGRAPHIE

### Objectifs

- Brise la glace dans un groupe.
- Favorise l'interconnaissance.
- Redynamiser les participant·e·s.
- Facilite l'expression de chacun·e sur une thématique.

### Déroulement

L'animateur·ice pose une question dont les réponses se représentent dans l'espace. Le groupe est alors invité à regarder le sol et à s'imaginer une carte du monde, d'une ville ou d'un lieu, selon le sujet choisi. Reste donc l'orientation et l'échelle laissées au jugé des participant·e·s par leur positionnement individuel sur la carte représentée. Chacun·e est invité à partager son choix de placement. Ce type d'animation ne nécessite que très peu de matériel, ce qui la rend accessible à un public large (classe, animation de rue, associations, ...) et facile à mettre en place.

**Public :** Tout public

**Lieu :** Besoin d'un espace au sol assez large

**Durée :** de 5 à 30 minutes



## WORLD CAFÉ - CAFÉ MONDIAL

### Objectifs

- Réfléchir efficacement sur un sujet en groupe.
- Inclure chaque personne dans le processus en créant des sous-groupes.
- Produire un résultat écrit ensemble.
- Converger sur des définitions en débat.

### Déroulement

C'est un outil d'intelligence collective qui permet de mener des réflexions très poussées en un temps record, tout en laissant à chaque personne l'espace de s'exprimer dans les meilleures conditions. Pour cela il faut séparer les participant·e·s en sous-groupes et les répartir dans l'espace autour de différentes questions en minutant les temps de production. Les groupes entrent en rotation en laissant une personne par groupe pour faire le lien et petit à petit chacun·e s'exprime sur toutes les thématiques. On peut ensuite savourer le travail accompli en collaboration.

**Public :** Tout public

(de 9 à 30 participant·e·s)

**Lieu :** Plusieurs tables plus ou moins proches

**Durée :** De 30 min à 1h30



## PHOTO LANGAGE

### Objectifs

- Faciliter la parole au sein d'un groupe sur un sujet donné en utilisant l'image.
- Déclencher et amorcer des échanges entre les participant·e·s.
- Réaliser des bilans et évaluer les ressentis d'un temps partagé.

### Déroulement

L'animateur·ice a préalablement disposé dans la salle différentes photos en fonction de la thématique traitée. Chaque participant·e choisit une photo qui correspond à ce qui le touche. Suite à cela, l'animateur·ice demande à chaque participant·e, d'explicitier, d'argumenter son choix en fonction de la notion évoquée. L'image peut en général donner un bon point de départ pour des débats profonds et riches. Dans un autre contexte, c'est aussi un premier point d'accroche pour inviter des personnes qui ne parlent pas la même langue à s'exprimer sur une thématique.

**Public :** Tout public

(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle calme

**Durée :** de 1h à 2h

# ANIMATIONS THÉMATIQUES



## ABIGAELLE

### Objectifs

- Prendre conscience des systèmes de valeur de chacun-e.
- Montrer que certaines réactions spontanées sont marquées par nos références culturelles et notre histoire personnelle et collective.

### Déroulement

Ce jeu met en scène plusieurs personnages qui vont poser un ensemble d'actes, chacun représentant une forme d'amour. Les participant-e-s sont invité-e-s à accuser et défendre un personnage devant le groupe, tout en écoutant, sans juger, les arguments des autres. L'animateur-ice facilite le dialogue et invite les personnes à débriefer ensemble suite aux échanges.

**Public :** Tout public  
 (de 5 à 10 participant-e-s)  
**Lieu :** nécessité d'une salle calme  
**Durée :** de 2h à 3h



## L'ALBATROS

### Objectifs

- Expérimenter à travers une situation de rencontre interculturelle dans l'idée d'appréhender nos interprétations.
- Prendre conscience par une mise en situation que pour découvrir une culture il est nécessaire d'aller au-delà de l'observation et du ressenti et que cela nécessite du temps.

### Déroulement

Jeu de rôle en plusieurs étapes, qui met en scène un cérémonial et incite activement les participant-e-s à réfléchir sur la communication interculturelle. La mise en situation est suivie d'un débrief pour aborder la notion de culture, de choc culturel et distinguer les ressentis, les faits et l'analyse.

**Public :** Tout public  
 (de 8 à 15 participant-e-s)  
**Lieu :** nécessité d'une salle calme et sombre  
**Durée :** 1h30





## À NOUS LES NOUVEAUX RÉCITS !

### Objectifs

- Inciter à coopérer par le travail en groupe.
- Développer une vision critique sur les normes sociétales.
- Identifier des solutions, des possibilités, des conséquences.
- Permettre la naissance d'imaginaires créatifs voire optimistes concernant l'avenir.

### Déroulement

Comment renouveler nos représentations sociales et nos imaginaires collectifs ? Comment déconstruire une norme ? Quels changements souhaitons-nous ? De quoi rêvons-nous pour le monde lorsqu'on s'y autorise ? Il s'agit d'un temps collectif pour penser le monde de demain. Vous choisissez votre échelle, votre zone géographique, les changements voulus, les normes rompues. L'espace d'un instant, l'écriture de ce récit est entre vos mains... plurielles.

**Public :** Tout public

(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle calme

**Durée :** de 1h à 2h



## GRAND JEU des ODD

### Objectifs

- Prendre connaissance des Objectifs de Développement Durable et en découvrir la philosophie.
- Susciter l'intérêt pour les ODD.
- Impliquer tout le monde par le jeu.

### Déroulement

L'activité est basée sur un jeu de l'oie classique composé de 45 cases, adapté pour s'approprier les Objectifs de Développement Durable de l'ONU. L'ensemble du chemin à parcourir représente les différents ODD à atteindre d'ici 2030. Au fil du jeu, des questions et des défis permettent de gagner des "cartes ODD". Pour gagner une partie, il faut finir le parcours en ayant en sa possession au moins 8 cartes ODD différentes. Mais attention aux cases "catastrophes".

**Public :** Tout public à partir de 14 ans

(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** nécessite une salle calme

**Durée :** 2h



## ESCAPE GAME des ODD

### Objectifs

- Prendre connaissance des différents ODD et en découvrir la philosophie.
- Susciter l'intérêt pour les ODD.
- Faire équipe grâce à la pression du temps sur le groupe et une légère compétition.

### Déroulement

L'Escape Game "MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE !" est un outil pédagogique inventé par KuriOz pour faire comprendre les Objectifs du Développement Durable de l'ONU de façon ludique. L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI et se basent sur les représentations des participant·e·s. La mise en situation fait émerger la parole, crée du lien entre différentes formes de savoirs et permet d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge.

**Public :** Tout public

(de 5 à 30 participant·e·s)

**Lieu :** Une salle dédiée et des tables

**Durée :** De 1h à 2h





## CULTIONNARY

### Objectifs

- Travailler sur nos stéréotypes et préjugés sur les autres pour les analyser.
- Partager les images que nous avons des groupes minoritaires.
- Comprendre comment fonctionnent les stéréotypes.
- Générer une créativité et des idées spontanées de la part du groupe.

### Déroulement

Sur le même modèle qu'un pictionary mais en plus militant. Faire dessiner un mot seul-e ou par équipe, à la vue de tout le groupe. Les autres participant-e-s tentent de deviner de quoi il s'agit. La personne qui dessine ne doit écrire ni chiffres, ni mots et ne parler que pour confirmer l'exactitude de la réponse donnée. Les mots choisis sont cruciaux car ils doivent véhiculer de nombreux clichés et des représentations complexes. Le temps de débrief à la fin est crucial pour dénouer et analyser les préjugés et stéréotypes qui sont ressortis.

**Public :** Tout public  
(de 5 à 15 participant-e-s)  
**Lieu :** nécessité d'une salle calme  
**Durée :** de 30 min à 1h



## DEER VALLEY EXPRESS

### Objectifs

- Prendre conscience de ses propres préjugés.
- Amorcer une discussion sur les représentations de chacun-e.

### Déroulement

Vous embarquez à bord d'un train pour un trajet imaginaire de 14h. Parmi une liste de passagers-ères fictifs-ves très archétypés, chacun-e est invité à prendre position et choisir le personnage à côté de qui s'asseoir pour le trajet et, par opposition, à côté de qui il-elle ne souhaiteraient surtout pas s'asseoir. Ces prises de position de chaque participant-e ouvrent alors le débat sur les représentations, les préjugés véhiculés par nos représentations sociales.

**Public :** à partir de 12 ans  
(de 4 à 25 participant-e-s)  
**Lieu :** nécessité d'une salle dédiée  
**Durée :** 45 minutes



## DESSINE-MOI UN SAPIN

### Objectifs

- Découvrir comment le cerveau hiérarchise en fonction du temps disponible pour décrire quelque chose.
- Réaliser que la façon de catégoriser dépend de soi, de sa culture, de son éducation...
- Utiliser la catégorisation pour dessiner rapidement quelque chose.

### Déroulement

Jeu rapide en groupe qui permet de se rendre compte de nos clichés, nos représentations et la façon dont le temps agit sur ceux-ci. Se déroule en trois phases : d'abord chacun-e dessine un sapin en 30 secondes, puis en 2 minutes et enfin en 5 minutes. A chaque fois le groupe se montre ses représentations et les explique. À la fin, on se rend compte que plus on a de temps pour représenter quelque chose, plus on va dans le détail et le personnel et donc, plus on s'éloigne des clichés.

**Public :** Tout public  
(de 5 à 15 participant-e-s)  
**Lieu :** nécessité d'une salle dédiée  
**Durée :** de 10 à 20 min





## TOXIC WALKS

### Objectifs

- Apprendre en se déplaçant à l'extérieur.
- Observer son milieu de vie et les mystères qu'il recèle.
- Découvrir ou préciser les différentes échelles des enjeux de l'environnement.

### Déroulement

Les Toxic Walks ou balades toxiques, consistent à se rendre sur différents points de l'environnement local afin de constater, de questionner, de voir au-delà des apparences, des enjeux écologiques et environnementaux qui se trouvent tout autour de nous, tous les jours. Il s'agit d'éveiller la conscience des participant·e·s, de développer une attention envers ce qui nous entoure, ainsi qu'un regard critique sur ces questions, à notre échelle.

**Public :** Tout public  
(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** A l'extérieur, dans la ville, les parcs, etc...

**Durée :** de 1h à 2h



## DES ABEILLES ET DES HOMMES

### Objectifs

- Jeu de rôle interactif pour comprendre la manière dont se créent les inégalités dans le commerce international et trouver une solution alternative : le commerce équitable.

### Déroulement

'Des Abeilles et des Hommes' est un jeu de rôle sur le commerce (équitable) du miel récolté par des paysans du Chiapas au Mexique. Par le jeu, les participant·e·s font connaissance avec la chaîne commerciale, du producteur au consommateur. Chaque joueur·se remplit un des rôles de la chaîne commerciale du miel.

De cette manière, il découvre comment fonctionne l'économie mondiale et quelle influence elle a sur les différents joueurs. Les jeunes vivent, en chair et en os, les difficultés rencontrées par les paysans mexicains dans le système économique mondial.

**Public :** Tout public  
(de 12 à 24 participant·e·s)

**Lieu :** Salle calme, besoin de chaises et de tables

**Durée :** 1h40 (1h de jeu + 40 min de débrief)



## TIMELINE

• INCLUSION

### Objectifs

- Mieux comprendre les enjeux liés à l'évolution des droits des personnes en situation de handicap en France et dans le monde.
- Appréhender l'influence de l'histoire, de la culture et de la politique dans l'instauration des lois.
- Créer un savoir collectif.

### Déroulement

Sur le même principe que la Timeline du Droit des Femmes, ce jeu met les participant·e·s en mouvement et les fait réfléchir en leur proposant de recréer des frises chronologiques remettant dans son contexte l'histoire de l'évolution des droits des personnes en situation de handicap en France et dans le monde.

**Public :** à partir de 12 ans  
(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle calme

**Durée :** de 1h à 2h





## TIMELINE

• DROIT DES FEMMES

### Objectifs

- Mieux comprendre les enjeux liés à l'évolution des droits des femmes en France et dans le monde.
- Appréhender l'influence de l'histoire, de la culture et de la politique dans l'instauration des lois.
- Créer un savoir collectif.

### Déroulement

Le jeu met les personnes participantes en mouvement et en réflexion en leur proposant de recréer des frises chronologiques remettant dans son contexte l'histoire de l'évolution des droits des femmes en France et dans le monde.

**Public :** à partir de 12 ans  
(de 5 à 15 participant·e·s)

**Lieu :** nécessité d'une salle calme

**Durée :** de 1h à 2h



## LE JEU DE LA LICORNE

### Objectifs

- Faire vivre les inégalités de genre au travers des règles différentes selon le groupe d'appartenance.
- Découvrir les différentes sphères de la société génératrices d'inégalités liées au genre.
- Avoir une vision globale de l'évolution des droits des personnes LGBT+.
- Percevoir les différentes formes de discriminations LGBTphobes.

### Déroulement

C'est un jeu de plateau adapté de l'outil pédagogique "Cheval de Bataille" qui sensibilise aux inégalités de genres entre femmes et hommes, sur la base du traditionnel jeu des petits chevaux. Les règles ont été modifiées pour faire vivre aux participant·e·s un reflet de la société dont les règles implicites favorisent certaines tranches de la population. Cette version élargie en LGBT+ vise à sensibiliser les différents publics, aux notions de genres et d'orientations sexuelles mais aussi à l'histoire de cette communauté à travers le monde et les siècles. Elle aborde aussi la question des discriminations et des inégalités d'accès aux droits que peuvent vivre les personnes LGBT+ dont les identités, orientations et expressions de genre ne correspondent pas à la norme dominante. L'outil s'appuie sur les principes de l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI) : il se base sur les représentations des participant·e·s, propose des mises en situations, fait émerger la parole et créer du lien entre différentes formes de savoirs.

**Public :** Tout public  
(de 8 à 20 participant·e·s)

**Lieu :** Dans une salle calme

**Durée :** 2h (1h15 de jeu + 45min de débrief)



# MODALITÉS D'INTERVENTION



En plus de la programmation proposée tout au long de l'année pour le CITIM, nos animateur·ice·s peuvent intervenir **sur demande** et à la carte en fonction de la situation. Nous sommes en mesure de proposer des animations dans des événements, auprès d'établissements scolaires (de l'école primaire au lycée, mais aussi à l'université), de centres d'accueil de jeunes (temps périscolaires, centres de loisirs...) et pour des associations ou lieux publics (maisons de quartier, FJT, maisons de retraite, centres pénitentiaires, mairies, centres socio-culturels, ...).

Pour des interventions ponctuelles ou sur un cycle plus long, les animations mises en place permettent d'aborder la question de la **Solidarité Internationale**, de l'ouverture au monde et du développement durable. Nos animations permettent aux différents publics de se questionner sur leur quotidien tout en découvrant et en s'enrichissant d'autres cultures.

En complément de ce catalogue, le **CITIM** peut répondre aux besoins particuliers de votre structure en travaillant sur la conception d'une animation « à la carte », adaptée aux compétences, besoins spécifiques et expériences de votre public.

## TARIFS

**Prix d'équilibre de 60 €/h (conception et animation).**  
**Devis réalisé sur demande.**

*Pour toute question relative ou situation spécifique,  
contactez-nous par email , par téléphone ou passez nous voir à nos bureaux !*



**citim**

comprendre, informer, transmettre  
la solidarité internationale

[www.citim.fr](http://www.citim.fr)

Centre socio-culturel CAF  
49 Boulevard Général Vanier  
14 000 Caen

✉ [accueil@citim.fr](mailto:accueil@citim.fr)



02 31 83 09 09  
06 74 56 05 44



Citim Caen