



## Le monde à travers champs : Débriefing

Un dispositif pour réfléchir et se mettre en projet



Un temps pour se poser en fin de partie, faire le point sur les découvertes, clarifier, se questionner... et pourquoi pas décider de passer à l'action !



### Bon plan !

Au moment du débriefing, il sera temps de mettre de l'ordre dans les découvertes et prises de conscience des joueurs. Pour préparer ce moment, n'hésite pas à te référer à **la FAQ - Ferme aux questions du jeu**. Elle permet de répondre à la plupart des questions qui pourraient surgir, permettant ainsi la meilleure compréhension possible des aspects de la thématique que le jeu permet d'aborder.

## En bref

Étapes	Résumé	Disposition	Matériel	Temps
Tour des émotions	<i>"Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? Est-ce que le jeu était juste ? Comment est-ce qu'il aurait pu l'être ?"</i>	Grand groupe	Bâton de parole, outil d'expression	5 min
Réflexion sur "de bonnes conditions de vie"	Accompagnés d'un adulte, les enfants réfléchissent en petits groupes sur les bonnes et mauvaises conditions de vie.	En autant de petits groupes qu'il y a d'animateurs et animatrices	Par petit groupe : • Grande feuille avec tableau à double entrée et marqueurs • Bâtiments du village en grand format (en annexe)	15 min
Brainstorming	<i>"Que pourrait-on faire, avec notre mouvement de jeunesse, pour aider les agriculteurs et agricultrices ?"</i>	En autant de petits groupes qu'il y a d'animateurs et d'animatrices	De quoi noter les idées	20 min
Mise en projet	Mise en commun des idées et décision.	Grand groupe	Idées de l'étape précédente + panneau pour prendre note	15 min

# Étapes

## Tour des émotions - 5 min

Le jeu que ton staff et toi venez de faire vivre aux enfants leur a donné l'occasion d'expérimenter plusieurs **situations d'injustice** : les familles ont reçu des situations de départ très différentes, toutes n'ont pas été impactées de la même façon par les événements, toutes n'ont pas bénéficié des mêmes opportunités... Il est donc d'autant plus important que chacun puisse **exprimer son émotion** avant d'entrer dans le vif du sujet. Pour ce faire, tu peux leur proposer l'outil habituellement utilisé dans le groupe, ou un autre de votre choix : cartes émoticônes à choisir, échelle/roue des émotions où placer sa pince à linge, ça va/ça va pas, etc.

Exprimer sa propre émotion et accueillir celles des autres, c'est toujours une occasion de découvrir et de pratiquer l'empathie, c'est pourquoi il est nécessaire, lors de ce moment, de **soigner la qualité d'écoute** du groupe, en utilisant un bâton de parole, par exemple.



En annexe de ce cahier, découvre 3 outils téléchargeables pour exprimer ses émotions, histoire de varier de temps en temps et de trouver celui qui convient le mieux à ton groupe !



## Réflexion sur les conditions de vie - 15 min

Les enfants sont répartis en autant de petits groupes qu'il y a d'animateurs et d'animatrices, pour que chacun soit **accompagné d'un adulte**. Les petits groupes ne correspondront donc pas forcément aux équipes de jeu, et cela peut d'ailleurs être intéressant de mélanger complètement les membres de ces dernières pour avoir des représentants de toutes dans chaque petit groupe.

Sur une **grande feuille de papier**, on aura préalablement tracé un tableau à double entrée :

- Une colonne « bâtiments du village » + « diversification des récoltes » (collés en grand format) ;
- Une colonne avec un V vert ;
- Une colonne avec un X rouge.

L'adulte demande aux enfants quelles améliorations leur équipe a achetées pour leur village.



Si certaines fermes étaient "jumelles aveugles" dans la partie, c'est également le moment de confronter les résultats des familles concernées : ont-elles fonctionné de la même façon ? Pourquoi ?

On commence par compléter la colonne avec le V vert :

- *"Pourquoi avez-vous choisi ce bâtiment-là ? Comment pensez-vous qu'il va améliorer la vie des habitants de votre village ?"* Comme les enfants proviennent d'équipes de jeu différentes, c'est l'occasion de **confronter les points de vue**. L'adulte complète le tableau avec les réponses des enfants, en dessinant/écrivant, en face de chaque dessin de bâtiment/service, ses avantages pour le village. S'il y a débat, on peut également dessiner les avis contradictoires dans la colonne avec le X rouge.
- L'adulte inscrit ensuite le mot **"diversification"** : *"À votre avis, que veut dire ce mot ? Pourquoi est-ce que je l'ai mis là ? Comment est-ce que cultiver des choses différentes dans la ferme va pouvoir améliorer les conditions de vie sur place ?"*

On complète ensuite la colonne avec le X rouge :

- *"Dans notre vie de tous les jours, nous avons tous ces bâtiments et services à proximité. Mais imaginez en quoi c'est embêtant de ne pas en avoir près de chez soi... Avez-vous des idées de comment cela peut rendre la vie plus compliquée ?"* De la même manière que pour la colonne avec le V vert, on écrit/dessine les réponses des enfants en mettant, face de chaque dessin, les **inconvenients de l'absence** de chaque bâtiment/service dans le village.

À la fin de l'activité, le tableau n'est donc pas entièrement rempli, c'est normal : dans la colonne verte, on trouvera les réponses auxquels les enfants du petit groupe ont déjà pensé (c'est l'occasion de valoriser leurs intuitions : *"Vous avez plein de bonnes idées, vous avez déjà pensé à plein de choses !"*), et dans la rouge, celles auxquelles ils n'avaient probablement pas pensé avant... ou que la situation de leur famille ne leur a pas permis d'acheter au cours du jeu !



## Toujours prêt !

N'hésite pas à consulter la **FAQ** à la fin de ce cahier, pour te préparer à répondre aux questions brûlantes des enfants, et à éclaircir le sens de certaines règles ou de certains aspects de la problématique mise en scène dans le jeu !

## Brainstorming - 15 min

En préalable à la suite de la discussion, l'adulte demande aux enfants de citer les différentes étapes qui ont généralement lieu entre la production des aliments et leur consommation (le vocabulaire utilisé ici l'est à destination des adultes, le plus important étant bien sûr que les enfants comprennent, avec leurs mots) :

- Elevage/culture ;
- Travail agricole ;
- Transformation (préparation pour mise en conserve, congélation...) ;
- Transport ;
- Commercialisation ;
- Consommation.

L'adulte demande alors aux enfants comment ils pourraient, avec les copains de leur mouvement de jeunesse ou de leur école[2], **aider les agriculteurs et agricultrices à améliorer leurs conditions de vie.**

Les possibilités sont nombreuses, voici quelques idées pour si celles des enfants avaient du mal à émerger :

- Aller visiter une ferme ensemble pour découvrir le travail et la vie d'agriculteurs proches de chez nous ;
- Proposer notre aide à une ferme de la région, par exemple pendant le camp ;
- Acheter les produits de fermes locales directement auprès d'elles, pour leur assurer un meilleur revenu ;
- Partager nos découvertes avec notre entourage, pour conscientiser nos proches ;
- Récolter des fonds pour une association qui soutient les agriculteurs et agricultrices dans le monde, comme l'les de Paix par exemple.

## Mise en projet - 15 min

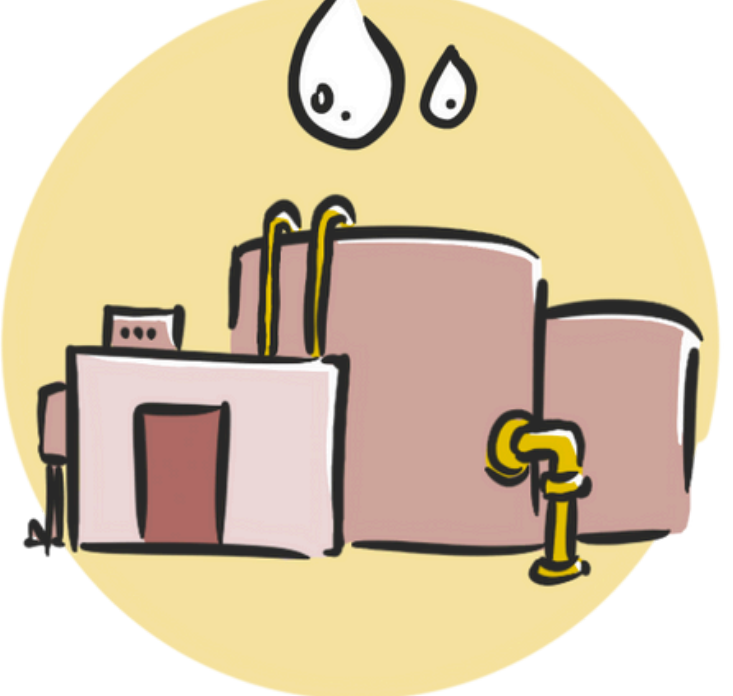
De retour en grand groupe, un enfant de chaque petit groupe présente les idées qui ont émergé lors du brainstorming. Après un tour de questions de clarification, on regroupe les idées similaires, on écarte (en expliquant pourquoi) celles qui semblent les moins réalistes, et on propose aux enfants de voter pour celle(s) qu'ils voudraient **mettre en œuvre tous ensemble.**

[2] Comme on suppose que les enfants n'ont que peu de pouvoir de décision à la maison, le but n'est évidemment pas de créer de conflit de loyauté en confrontant les habitudes de consommation de leur famille.



En toute dernière étape, les animateurs et animatrices peuvent éventuellement proposer au groupe de **jouer à nouveau** au jeu, en tenant compte de leurs apprentissages (favoriser la coopération, diversifier les récoltes, etc.)









## Quelques ressources supplémentaires

Pour exprimer son émotion lors du débriefing



### Le kit des émotions Hop'toys

Ce fournisseur de ressources pédagogiques pour les publics à besoins spécifiques propose un panel d'outils pour travailler l'expression et le vocabulaire des émotions, en se basant sur l'album pop-up *La couleur des émotions* d'Anna Llenas (Glénat) ou sur la météo.



À télécharger sur :

<https://www.bloghoptoys.fr/le-kit-des-emotions>

<https://bloghoptoys.fr/imprimez-votre-kit-de-meteo-des-emotions>

### Le baromètre des émotions de l'Unicef

Accompagné d'un poster, cet outil se présente comme une roue avec une aiguille servant à pointer l'émotion ressentie, de manière non verbale. Il peut s'utiliser en combinaison des autres outils de l'offre, ou séparément. Tous sont téléchargeables gratuitement.



À télécharger sur :

<https://www.unicef.be/fr/education/le-barometre-des-emotions-sante-mentale>



### Les cartes Émotions des Scouts

Mis à disposition par Les Scouts, ce jeu de cartes permet de développer l'intelligence émotionnelle des enfants et ados, en apprenant à identifier et à exprimer leurs émotions, mais aussi à accueillir celles des autres pour entrer en connexion. Un jeu de cartes Besoins est également disponible.



À télécharger sur :

<https://lesscouts.be/fr>

