



Semaines d'Éducation contre le Racisme

Késako ?

Comme depuis 1966, ce 21 mars sera journée mondiale de lutte contre le racisme. Les EEDF - et tous ses membres ! - sont engagés dans le collectif des Semaines d'Éducation Contre le Racisme qui a pour objet d'informer, d'éduquer et vise à faire agir ensemble, tout au long de l'année mais de façon plus visible à ce moment-là, contre le racisme.



Objectifs pédagogiques :

- ↔ Éducation à la différence.
- ↔ Acceptation d'autrui.
- ↔ Travail en équipe
- ↔ Production écrite et recherche

Démarche pédagogique :

Pour que la citoyenneté vive, cet engagement doit se décliner localement, en actions. C'est ce que proposent les EEDF en région Midi-Pyrénées, dans le Tarn. A l'initiative de Marion DUVIVIER, enseignante (poste à œuvre), une proposition pour faire un tour du monde afin d'aborder différences culturelles, ...

Ressources

Contacts dans l'Association :

Marion DUVIVIER
tarn@eedf.asso.fr

Liens Internet :

<http://www.semaineducationcontreleracisme.org>





LES ATELIERS

Dans les pages suivantes, plusieurs ateliers à faire vivre aux enfants, pour qu'ils fassent leur tour du monde.

Un REPAS chez les BABYLOS & les CLAKIS

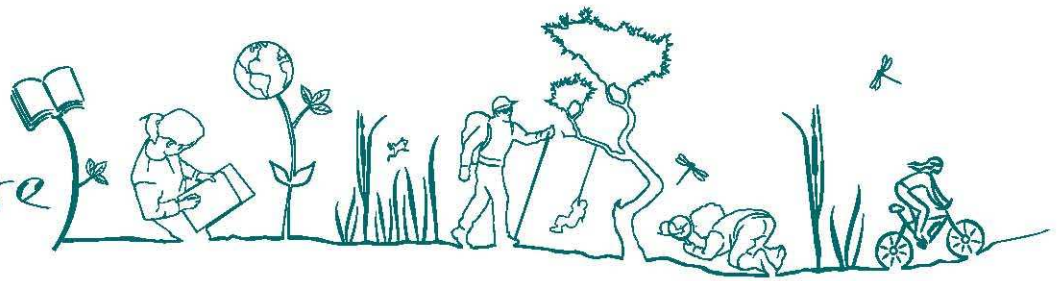
Objectif : aborder les différences culturelles à travers un jeu de rôle.

Déroulement :

[prévoir une vingtaine de minutes]

- ① Créer 2 tribus en nombre égal de participants
- ② Chaque tribu a ses rites et coutumes. Les participants s'en imprègnent et se distribuent les rôles : ancêtres, femmes, hommes. (1 adulte est présent dans chaque tribu pour aider à la compréhension des consignes du jeu).
- ③ La moitié de chaque tribu est invitée dans l'autre tribu pour partager un repas dont les aliments sont : bonbon jaune = poulet, bonbon rouge = betterave et bonbon vert = choux de Bruxelles.
- ④ Le repas se déroule
- ⑤ Échanges et discussion sur ce qui a été vécu puis bilan.





JEUX SPORTIFS

Objectif : percevoir les différences physiques et la coopération au travers de jeux sportifs

Le magicien

But : donner des consignes gestuelles pour faire déplacer le groupe
se déplacer en suivant des consignes gestuelles

Matériel : une baguette magique

Déroulement :

Les enfants forment une ronde, mains lâchées.

Le magicien (au début : l'enseignant ou l'animateur) est au centre et tient une baguette magique. Il présente le code gestuel de déplacement de la ronde :

- mouvement de baguette vers la droite : les enfants se déplacent vers la droite.
- mouvement de baguette vers la gauche : les enfants se déplacent vers la gauche.
- mouvement ascendant de la baguette : les enfants sautent sur place.
- mouvement descendant de la baguette : les enfants s'accroupissent.

Le magicien fait exécuter quelques déplacements à la ronde puis donne sa baguette à un autre enfant qui devient magicien à son tour.

Le serpent

But : faire effectuer un parcours à un serpent

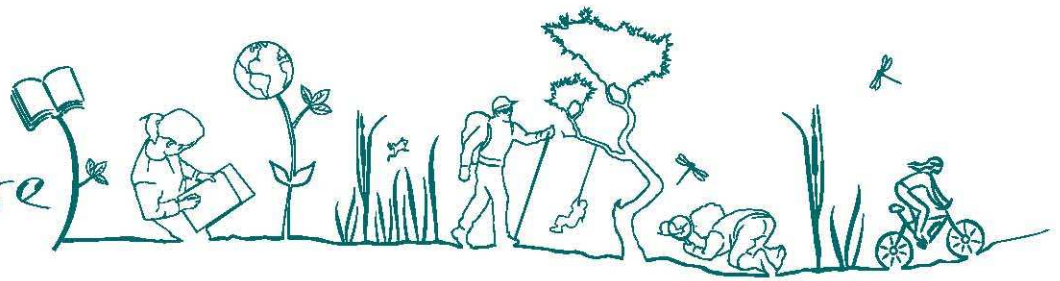
Matériel : un serpent (longue corde avec cordelettes attachées pour diriger et manipuler le serpent)

Déroulement : Les enfants se disposent alternativement de part et d'autre du serpent, tenant la corde ou une cordelette.

L'enseignant indique le parcours que le serpent doit effectuer (même parcours que pour le jeu précédent). L'enseignant (ou un enfant) tient la tête du serpent, c'est lui qui va imprimer une direction et un sens à son déplacement. Aux autres d'être vigilants et de se coordonner. Le corps du serpent ne doit toucher aucun obstacle !



(l'École de l'Aventure)



10 ENFANTS pour une MOSAÏQUE

Objectif fabriquer chacun un élément d'une production collective

Matériel :

- 1 carré de papier par enfant (format identique, couleur au choix)
- feutres, crayons de couleurs, craies...
- papiers et matériaux divers
- journaux, magazines
- ciseaux, colle

Déroulement :

Chaque enfant réalise un carré qui, assemblé aux autres, formera une grande mosaïque.

Thème : racisme et différences

21 MARS 2004 - JOURNÉE DE LUTTE CONTRE LE RACISME

**LE RACISME
AVEC MOI, IL VA EN VOIR
DE TOUTES LES COULEURS !**

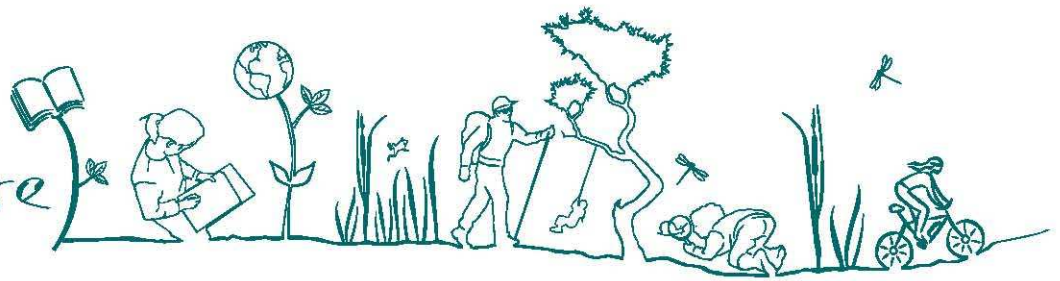


SEMAINE D'ÉDUCATION CONTRE LE RACISME

ANIMA PAC - CEMEA - CIDEM - Clubs UNESCO - CNAFAL - EEDF - FASTI -
FCPE - FEP-CFDT - FEREC-CST - FSU - La IPA - Leo Lagrange - Les Félicias -
Ligue des Droits de l'Homme - LICRA - Ligue de l'Enseignement - MRAAP -
OCDE - PEP - SGEN-CFDT - UNEF - Union Nationale Lycéenne - UNISA Education -

www.cidem.org





SANS AUTRE T'ES RIEN

Objectif : utiliser l'image (les images du film DVD *Pas d'histoire*) pour aborder la partie du programme consacrée à l'égalité

Fiche technique

Réalisation : Philippe Jullien

Scénario : Yohanna Delgado, 24 ans, directrice artistique dans la publicité.

Durée : 5 mn 30

Age cible : à partir de 8 ans

Acteurs : film d'animation

Niveau linguistique : sans paroles

Résumé

Le décor est simple, moitié ciel, moitié terre. Un ballon qui ressemble étrangement à la Terre attire l'un après l'autre quatre personnages de couleurs différentes. Ils sont très intrigués par cet objet bizarre car ils ne savent pas quoi en faire. Ils l'observent sous toutes ses coutures, ils s'interrogent, mais non, rien à faire, cet objet bizarre est tout à fait inutile. Ils s'en désintéressent et repartent chacun de leur côté sauf un petit curieux qui a l'idée géniale de jouer avec cet étrange balle. Et il s'amuse comme un fou avec son nouvel ami jusqu' au petit matin. Lorsque les autres personnages découvrent le lendemain que cet objet bizarre peut être utile et même amusant ils se le disputent jusqu' à la déchirer en mille morceaux...

Voilà en un dessin animé intelligent et sensible l'histoire de l'humanité entière. Il y a matière à réflexion.

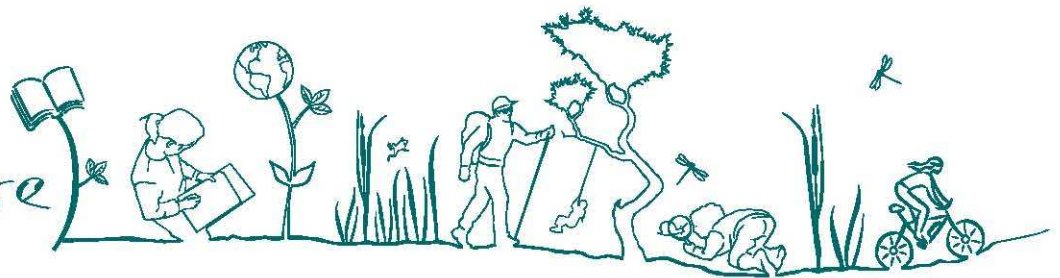
Personnages

Les quatre personnages représentent la diversité de l'humanité. Ils ont tous la même physionomie. Ils ont aussi le même comportement de jalousie et d'égoïsme. Tous partent du principe que plus ils possèdent, plus ils sont puissants. Ils incarnent la soif de pouvoir de tous les hommes. La seule chose qui les différencie, c'est leur couleur: jaune, beige, rouge, marron.

Déroulement :

- **visionnage** du film *Sans autre t'es rien*
- **réactions**
- questionnement sur le film :
 - 1° Combien de personnages y-a-t-il ?
 - 2° De quelle couleur est la peau de chacun des personnages ?
 - 3° Que représente la sphère entre les personnages ?
 - 4° De quelle couleur est la peau du personnage qui s'empare de la sphère ?
 - 5° Et dans la nuit, de quelle couleur est sa peau ? Qu'a voulu dire le réalisateur ?
 - 6° Pourquoi les personnages se disputent-ils ?
 - 7° Qu'arrive-t-il à la sphère ?
 - 8° Qu'est-ce que le réalisateur a voulu montrer ?
 - 9° La morale du film est-elle optimiste ou bien pessimiste ? Justifie ta réponse.





LES CONTINENTS

Objectif : reconnaître les grands ensembles humains et les localiser sur un planisphère.

- ① L'équipe est séparée en 4 groupes égaux.
- ② Chaque groupe choisit (ou tire au sort) un continent parmi : EUROPE, ASIE, AFRIQUE et AMERIQUE.
- ③ Chaque groupe doit compléter la « carte d'identité » de son continent en retrouvant :
 - le « bonjour » dans une des langues du continent
 - un pays
 - une photo d'enfant
 - un instrument de musique
 - un masque
 - une recette
- ④ Lorsque le groupe a complété sa fiche il vient la placer sur le planisphère à l'endroit où il pense que son continent se situe.
- ⑤ Chaque groupe présente à tour de rôle son continent. Echanges et validation des informations par l'équipe entière et l'enseignant/l'animateur.

BLAN.

Faire émerger que le mélange culturel actuel fait que nous connaissons beaucoup de choses pourtant originaires de très loin (notion d'humanité plus que de nationalité).

