



Mission Solidarités

Dossier pédagogique



Solidarités
Humanitaire
Projets
Engagement
Mission
Partir ? Citoyen·nes

Sommaire

Présentation	2
Préparer l'animation	5
Installation	5
Deux rôles	5
Étapes d'animation et posture	6
Discours du Maître de jeu	7
Discours de l'Agent S	7
Zoom sur les énigmes	8
Phrase cryptée	9
Cartes symboles	9
Parchemin-énigme	10
Plan	10
Mots mêlés	11
Puzzle	11
Enigme finale	12
Débriefing	13
Les missions du jeu	17
Ressources	21

Mission Solidarités est un outil de format escape-game créé en 2020 par RéCiDev. Retrouvez plus d'informations sur le collectif sur le site internet : www.recidev.org

Version : février 2022

Crédits photos et mise en page : RéCiDev. Couverture (détective) : Clker-Free-Vector-Images, Pixabay.

Cet outil pédagogique a été créé grâce au soutien de :



Outil mis à disposition sous licence "Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions" 4.0 France. Voir le détail sur <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>



Présentation

Mission Solidarités, ou Missions S pour les intimes, est un outil de type escape-game qui propose de questionner de manière ludique les notions de solidarités et d'engagement citoyen et de découvrir les diverses formes que peuvent prendre les projets de solidarité internationale.

Idéal pour un groupe se préparant à une mobilité internationale ou en introduction pour des bénévoles souhaitant en savoir plus sur ce domaine.

Objectifs pédagogiques

- > Questionner la notion de "solidarités" et en découvrir différentes formes,
- > Définir les termes utilisés pour qualifier des projets solidaires,
- > Découvrir la manière dont les citoyen·nes peuvent s'engager dans ce domaine,
- > Faire le lien entre solidarité locale et internationale.

Boîte technique

Durée : de 1h30 à 2h.

Nombre : de 9 à 24 participant·es.

Age : à partir de 15 ans.

Espace de jeu : une grande salle aménageable (déplacement du mobilier, tables et chaises). Si possible, une salle à part pour accueillir les équipes et mener le débriefing.

Animateur·rices : de préférence deux. Il est possible d'animer seul·e avec un petit groupe.

Matériel :

- > Éléments fournis en annexe à imprimer :
 - > Carnets de bord
 - > Cartes étapes (vraies et fausses)
 - > Cartes symboles
 - > Parchemins-énigmes
 - > Grilles de mots mêlés
 - > Affiches des mots décryptés
 - > Plans
 - > Puzzles
 - > Affiche de l'énigme finale
 - > Affiche Pass
 - > Panneaux définitions (pour le debrief)
 - > Le récapitulatif des énigmes (pour l'animation)
- > Une boîte que l'on peut fermer par cadenas
- > Un cadenas à 4 chiffres
- > Quatre cadenas à 3 chiffres
- > Quatre supports simples refermables par cadenas (boîtes, pochettes plastiques, etc)
- > Minuteur (facultatif)
- > Calculatrices
- > Règles graduées
- > Feuilles de brouillon et stylos
- > Quelques éléments de décors si la salle est vide (pour cacher les éléments des énigmes)

Contexte de création

La création de Mission Solidarités, ou Mission S, fait partie d'un travail plus large porté depuis 2019 par le collectif d'associations de solidarité internationale RéCiDev, autour de la thématique des *Solidarités*.

Le jeu a été créé en réponse au besoin des animatrices de disposer d'un outil d'animation pédagogique qui permette au public de mieux discerner les types de projets soutenus au sein du réseau et plus largement par les structures solidaires, ainsi que de redonner du sens à certains termes employés. L'ambition était aussi de pouvoir, par ce biais, illustrer concrètement le lien entre solidarités locale et internationale, souvent mises en opposition par le grand public.

De manière plus spécifique, l'objectif était aussi de pouvoir présenter différentes formes d'engagement solidaire et de questionner les formes et motivations des actions entreprises par des porteur·ses de projet. En effet, *“face à la pauvreté, aux injustices et aux désordres mondiaux, il semble évident pour beaucoup qu’agir, c’est partir sur le terrain ! Mais faut-il impérativement partir au bout du monde pour être solidaire ?”*¹.



Un format original : l'escape-game

Mission Solidarités est un jeu inspiré du mécanisme de l'escape-game (« jeu d'évasion »), un loisir en plein essor depuis une dizaine d'années.

Le principe général consiste à s'enfermer dans une pièce pendant un temps limité pour résoudre des énigmes afin de s'échapper du lieu. Ainsi, dans un espace précis rassemblant tous les éléments nécessaires, les joueur·ses mettent leur intelligence collective à l'épreuve pour fouiller, décrypter, résoudre, déduire, imaginer... en mobilisant, en équipe, de multiples compétences.

Un·e maître du temps joue le rôle de facilitateur·rice, accompagnant le groupe dans une démarche active de recherche. L'objectif final est de pouvoir sur un temps donné (souvent une heure) obtenir les clés, les réponses pour s'échapper².

Depuis une poignée d'années, ce concept de loisir a été repris dans des contextes pédagogiques, par l'Éducation nationale et les associations d'éducation populaire. Il en existe aujourd'hui plusieurs dizaines qui traitent de thématiques très variées (migration, climat, gaspillage, etc.).

En version pédagogique, le format est un peu plus léger pour des raisons matérielles. L'objectif est alors souvent d'ouvrir un cadenas ou d'obtenir un code et non plus de s'échapper d'une pièce. Cependant, le principe de la résolution collective d'énigmes et la découverte d'une thématique à travers un jeu palpitant reste au cœur de la méthode.

1 : Guide ritimo “Partir pour être solidaire ?”, 2019

2 : Description inspirée de la présentation du site <https://primabord.eduscol.education.fr/qu-est-ce-qu-un-escape-game>

Intérêts et limites

Ce format plaît généralement aux participant-es, notamment aux jeunes qui ont pour la plupart déjà expérimenté ou entendu parler de sa version loisir. Il est donc attractif et motivant pour ce public cible, mais un peu moins pour les générations plus âgées parfois moins réceptives aux défis chronométrés.

Il a aussi l'avantage de pouvoir s'utiliser en petits ou grands groupes selon le format créé.

Un autre atout est sa capacité à présenter des sujets parfois complexes ou rébarbatifs de manière ludique et engageante à travers la série de défis. Les participant-es découvrent des informations via les éléments du jeu et doivent y porter attention puisqu'elles sont nécessaires à la résolution des énigmes.

La limite majeure des outils de ce type est le risque que l'excitation des joueur-ses prenne le pas sur la mémorisation des informations. Un débriefing complet revenant sur le contenu du jeu et élargissant la thématique est indispensable.

Pourquoi utiliser Mission S ?

Mission S propose aux joueur-ses de découvrir quatre types de projets de solidarité parmi les plus représentatifs de ce domaine : humanitaire, développement, éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI) et rencontre interculturelle. Les missions ainsi menées par les équipes sont fictives et simplifiées, mais inspirées de projets réellement portés par des partenaires de RéCiDev.

L'outil peut ainsi servir d'entrée en matière pour mieux comprendre les différents types de projets solidaires et questionner les possibilités d'engagement accessibles aux participant-es en fonction de leurs compétences.

Il est donc particulièrement indiqué pour un public de 15-30 ans, notamment dans le cadre de l'accompagnement des porteur-ses de projet de solidarité, mais aussi pour de nouvelles ou nouveaux bénévoles d'association.



Préparer l'animation

Installation

Si votre salle est grande et/ou contient déjà beaucoup d'objets, assurez-vous de délimiter la zone de jeu et de mettre à l'abri ce qui pourrait être fragile ou confidentiel.

Idéalement la zone de jeu est relativement fermée, afin de laisser les participant·es dans leur "bulle."

L'essentiel est de disposer de suffisamment de cachettes pour pouvoir éparpiller les éléments des énigmes et obliger les joueurs et joueuses à chercher. Certains éléments des énigmes seront en pleine vue, d'autres cachés. Des éléments d'équipes différentes peuvent être cachés au même endroit.

Il est également possible d'installer la zone de jeu en lui donnant une cohérence (recréer un bureau d'association, par ex.) ou en jouant sur la thématique. Laissez parler votre imagination !

Tous les éléments doivent être accessibles sans avoir à grimper sur un meuble, afin d'éviter les accidents.

Si les éléments sont cachés dans un grand fouillis, le temps de jeu peut ne pas suffire. Il faut trouver le bon dosage entre trop en évidence et trop bien caché.

Prévoir une table par équipe, sur laquelle elles pourront s'installer pour résoudre leurs énigmes. Leur fournir quelques feuilles de brouillon et de quoi écrire.

Si vous ne faites jouer que trois équipes, pensez à bien retirer les éléments du parcours que vous souhaitez éliminer.

Voir le chapitre [Zoom sur les énigmes - page 8](#) pour la disposition de tous les éléments du jeu dans la salle. Mettre de côté les éléments suivants, qui seront remis aux joueur·ses par l'Agent S :

- > Les carnets de bord.
- > Une enveloppe contenant les parchemins-énigmes et les cartes étapes remises en échange de la réponse à la phrase cryptée des carnets de bord (équipe jaune : étape n°1 ; autres équipes : étape n°6).
- > Une seconde enveloppe contenant les cartes étapes remises en échange de la réponse au parchemin-énigme (équipe rouge : étape n°5 ; équipes verte et jaune : étape n°2 ; équipe bleue : étape n°1).

Deux rôles

Cet outil est plus facile et sympathique à animer par deux personnes, notamment en cas de grand groupe. Deux rôles sont ainsi identifiés, même s'il est possible de les interpréter seul·e si nécessaire.

Maître de jeu : C'est la personne qui accueille les joueur·ses et les fait entrer dans le jeu. Cette personne gère le temps et guide les participant·es. Pendant l'enquête elle se tient en retrait dans la salle et observe les équipes, pour pouvoir intervenir si nécessaire : si une équipe bloque sur une étape et n'arrive pas à passer au-delà ou si elle transgresse les règles, par exemple. Elle peut ainsi donner, lorsque c'est utile et approprié, des indices permettant de ne pas rester coincé·e.

Agent S : Il s'agit là d'un personnage aux lunettes noires, mystérieux et omniscient, qui recrute les participant·es pour ces difficiles missions. Au cours du jeu, il valide leurs découvertes en leur remettant certains éléments d'énigme et cartes étapes. Il garde aussi l'accès à l'énigme finale, qu'il ne dévoile qu'une fois tous les mots-clés fournis. Il est recommandé de s'amuser dans l'interprétation de ce rôle, afin de renforcer l'imaginaire du jeu et la motivation des participant·es.

Étapes d'animation

Maître de jeu :

- > Accueillir le groupe, si possible en dehors de la zone de jeu.
- > Former trois ou quatre équipes selon le nombre de participant·es (minimum : 3 équipes de 3 - maximum : 4 équipes de 6).
- > Énoncer les consignes : les principes de base d'un escape-game, les règles pour assurer la sécurité des participant·es et le bon déroulement du jeu. Cf. [Le discours du Maître de jeu - page 7](#)
- > Appeler l'Agent S pour la présentation de la mission (ou feindre de lire ses instructions sorties d'une grosse enveloppe si vous animez seul·e).

Agent S :

- > Donner le contexte du jeu. Il est important que les groupes sachent quel est leur objectif et dans quel univers ils vont entrer. Cf. [Le discours de l'Agent S - page 7](#)
- > Distribuer à chaque équipe son carnet de bord, en présentant succinctement sa mission. Laissez-leur un petit temps pour en lire les détails.
- > Entrer dans la salle pour se positionner devant l'énigme finale (après avoir fait entrer les participant·es si on anime seul·e).

Maître de jeu :

- > Faire entrer les participant·es dans la zone de jeu et enclencher le chronomètre pour 45 minutes (temps à ajuster selon les participant·es et le contexte). Indiquer régulièrement le temps restant.
- > L'enquête se termine soit quand les groupes parviennent à ouvrir le cadenas, soit à la fin du temps réglementaire, même s'ils n'ont pas réussi à ouvrir la boîte. Dans les deux cas, mettre fin au jeu et faire sortir les joueur·ses.
- > Lancer le débriefing. Cf : [Débrief - page 13](#)

Posture

Dans la phase de préparation, l'animation consiste à motiver les équipes, à leur donner envie de participer, tout en leur indiquant de manière claire les consignes de jeu. Il faut donc tenir un discours engageant et dynamique, sans pour autant se précipiter. Sans infantiliser les participant·es, il peut être utile de s'assurer qu'il·elles ont bien compris et retenu les consignes, surtout l'objectif de la mission.

Dans la phase de débriefing, l'animateur·rice est dans une écoute bienveillante des participant·es et les invite à exprimer leurs ressentis. Il faut corriger les informations erronées qui sont exprimées, mais les opinions subjectives sont, elles, toutes entendables du moment qu'elles sont justifiées. Il ne faut pas hésiter à demander aux personnes de développer leurs arguments.

Dans cette phase, il n'est pas rare que les participant·es aient des questions. Le cas échéant, il vaut mieux avouer son ignorance sur un sujet qui ne nous est pas familier et renvoyer les participant·es vers des structures ou ressources qui pourront les renseigner plutôt que d'essayer de formuler une réponse mal-informée.

L'animateur·rice n'est jamais présenté·e comme un·e spécialiste du sujet. Notre objectif est ici plutôt d'éveiller la curiosité avec des notions de base et d'inviter à l'approfondissement par la suite. Il n'est donc pas nécessaire de très bien connaître la thématique pour animer cet outil, mais avoir des notions est indéniablement un plus.

Le discours du Maître de jeu

Avant de commencer, voici les quelques règles à respecter.

L'objectif consiste à fouiller la zone de jeu et à résoudre plusieurs énigmes que vous y trouverez.

Regardez bien partout. Il peut y avoir des éléments cachés, mais ils sont tous accessibles sans avoir à grimper sur les meubles ou à les déplacer. Merci de ne pas le faire, pour votre sécurité.

Il n'est pas nécessaire non plus de démonter ou déchirer quoi que ce soit. Si quelque chose ne s'ouvre pas facilement, c'est que ce n'est pas un élément à ouvrir ou qu'il vous manque un code.

En revanche, n'hésitez pas à manipuler et déplacer les objets. **Mais attention, les éléments qui ne sont pas de la couleur de votre équipe doivent être laissés là où ils sont, à la disposition de tout le monde.**

Un conseil : la communication est la clé de la réussite des escape-game.

Une fois que vous serez entré-es, un chronomètre de 45 minutes sera lancé [à ajuster selon le nombre de participant-es]. C'est le temps qui vous sera donné pour résoudre toutes les énigmes. Des indications du temps restant vous seront données régulièrement.

Dès que vous aurez fini le jeu ou bien que le chronomètre sera terminé, sortez en laissant la salle en l'état.

Si, à un moment du jeu, vous êtes coincé-es et n'arrivez plus à avancer sur les énigmes, vous pourrez m'appeler pour que je vous donne un petit indice.

Le discours de l'Agent S

Le monde va mal ! Il est en manque de solidarité.

C'est pour cela que nous avons besoin de plus de personnes comme vous, les porteurs et porteuses de projets solidaires. Votre mission est de favoriser l'engagement et la citoyenneté mondiale pour faire grandir les solidarités.

Pour réussir, vous devrez mener à bien les 6 étapes de vos projets respectifs.

Vos carnets de bord vont vous guider dans cette mission. Pour chacune des 6 étapes de votre projet, une énigme devra être résolue. Celles-ci vous donneront accès à des lettres, à reporter sur la tranche de votre carnet. Ces lettres composeront un mot-clé, indispensable pour résoudre la dernière étape.

Ces énigmes peuvent presque toutes être résolues indépendamment les unes des autres.

Vous aurez 45 minutes pour arriver au bout de votre projet.

Bonne chance !



Zoom sur les énigmes

Déroulé général de la mission

Les équipes doivent tout d'abord résoudre chacune six énigmes dont les éléments sont éparpillés dans la pièce ou à échanger à l'Agent S, aidées en cela par les consignes inscrites sur leurs carnets de bord. Les énigmes leur révèlent les cartes étapes manquantes de leur projet et des lettres clés, qu'elles doivent reporter verticalement sur la tranche du carnet.

Une fois toutes les étapes complétées, les lettres clés forment un mot-clé, qu'il faut coller sur le Pass de l'énigme finale. Mais le Pass n'est « activé » par l'Agent S qu'une fois les mots-clés de toutes les équipes ajoutés. Chaque équipe apporte ainsi un mot : "humanitaire" pour l'équipe rouge, "développement" pour l'équipe verte, "éducation" pour l'équipe bleue et "interculturel" pour l'équipe jaune. Les équipes découvrent donc à ce moment-là qu'elles doivent collaborer pour pouvoir terminer la mission à temps.

Une fois les mots-clés réunis, l'Agent S dévoile l'énigme finale. Sa résolution permet aux équipes d'ouvrir la boîte cadénassée grâce à un code à 4 chiffres. Le groupe gagne alors le jeu et se réunit pour débriefer.



Détails techniques

Les lettres clés, trouvées à chaque résolution d'énigme et reportées sur la tranche du carnet, sont généralement inscrites aux dos des cartes étapes trouvées ou sur les supports des énigmes.

La plupart des énigmes peuvent être résolues indépendamment les unes des autres et il n'est pas obligatoire de les résoudre dans l'ordre dans lequel elles sont présentées par les carnets de bord. Une équipe peut donc répartir ses forces pour travailler sur plusieurs énigmes à la fois.



Toutes les équipes ont le même nombre et les mêmes types d'énigmes (symboles, puzzle, mots mêlés, phrase cryptée, plan et parchemin-énigme). Cependant, elles ne se trouvent pas dans le même ordre sur les carnets de bord et, surtout, elles ne donnent pas les mêmes réponses. Au cours du jeu, les équipes récupèrent des cartes étapes et des lettres clés différentes. Il n'y a donc pas d'intérêt à copier les voisines.

Chaque équipe dispose de ses propres supports de jeu, identifiés par sa couleur : bleu, rouge, vert ou jaune. Certaines affiches accrochées au mur sont communes à tout le monde et ne doivent pas être accaparées par une équipe.

Les carnets de bord des équipes.

Phrase cryptée

Format : une phrase cryptée et des affiches A5 présentant des mots décryptés qui permettent de traduire la phrase.

Disposition dans l'espace : la phrase cryptée est inscrite dans le carnet de bord. Les mots décryptés sont dispersés sur les murs de la salle, ils sont utiles pour toutes les équipes.

Carte étape : la carte étape est donnée par l'Agent S en échange de la traduction de la phrase.

Lettres clés : elles se trouvent au dos de la carte étape ainsi obtenue.



*Exemples de mots
décryptés, à accrocher
aux murs,
et de la phrase cryptée
du carnet de l'équipe
jaune.*

Cartes symboles

Format : cartes rondes, avec des illustrations d'un côté et des lettres de l'autre. 8 cartes par équipe.

Disposition dans l'espace : les cartes de toutes les équipes sont mélangées et posées en évidence sur une table, faces "symboles" visibles.

Carte étape : la carte étape est déjà dans le carnet de bord.

Lettres clés : elles se trouvent au dos de la bonne carte symboles, c'est-à-dire celle qui rassemble les éléments mentionnés dans la carte étape correspondante du carnet de bord.



Les cartes symboles, inspirées du jeu Dobble.

Parchemin-énigme

Format : page A5 enroulée et fermée par un élastique

Disposition dans l'espace : rouleau donné par l'Agent S suite à la résolution de la phrase cryptée.

Carte étape : la carte étape est donnée par l'Agent S en échange de la bonne réponse à l'énigme. Les équipes peuvent lui faire plusieurs propositions.

Lettres clés : elles sont au dos de la carte étape ainsi obtenue.

<i>On s'y sent chez soi,</i>	<i>Couleur lunaire aux accents métalliques,</i>	<i>Quand on est dedans c'est souvent la misère.</i>	<i>Dans un monde de requins ne pensant qu'à l'argent,</i>
<i>Et les têtes blanches y prennent retraite.</i>	<i>Il flambe tout aussi bien sous sa forme numérique.</i>	<i>Il faut donc y répondre pour mieux les satisfaire.</i>	<i>Certains y jouent toutes leurs économies.</i>
<i>Au curling, les pierres y glissent.</i>	<i>Une grange pleine de ce blé ne rend pas le monde plus beau,</i>	<i>Le maître consciencieux ramasse ceux de son chien,</i>	<i>Quand elle est bien remplie, face aux vilains brigands,</i>
<i>Les plats qui en viennent bien souvent nous ravissent.</i>	<i>Mais une fois dans les poches il ravit les marmots.</i>	<i>Et un capricieux exige qu'on comble les siens.</i>	<i>On la donne volontiers plutôt que notre vie.</i>
De quoi s'agit-il ?	De quoi s'agit-il ?	De quoi s'agit-il ?	De quoi s'agit-il ?

Les parchemins-énigmes.

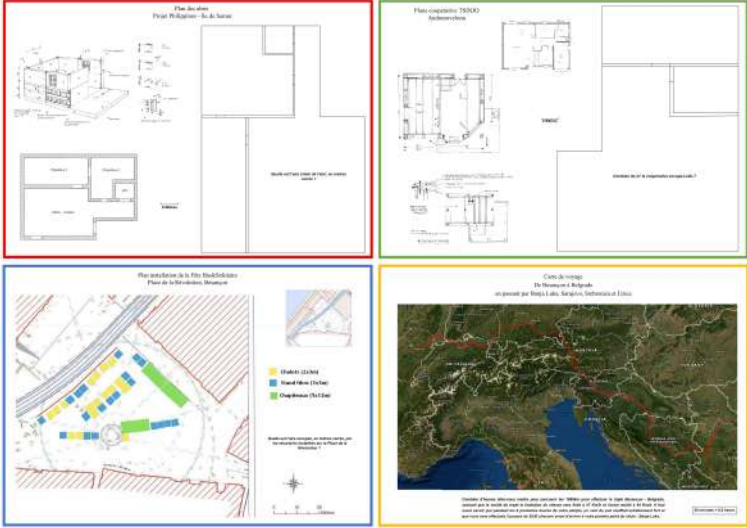
Plan

Format : page A3

Disposition dans l'espace : les plans/cartes sont cachés dans la pièce. Ils peuvent être roulés pour simplifier la dissimulation. Disposer les règles et calculatrices au hasard, accessible à tou-tes.

Carte étape : elle se trouve dans une pochette ou boîte cadennassée à la couleur de l'équipe, cachée dans la pièce (équipes rouge et bleu : étape n°4 ; équipes vertes et jaunes : étape n°3). Le calcul à effectuer sur le plan donne le code à 3 chiffres du cadenas.

Lettres clés : elles se trouvent au dos de la carte étape ainsi obtenue.



Les plans.

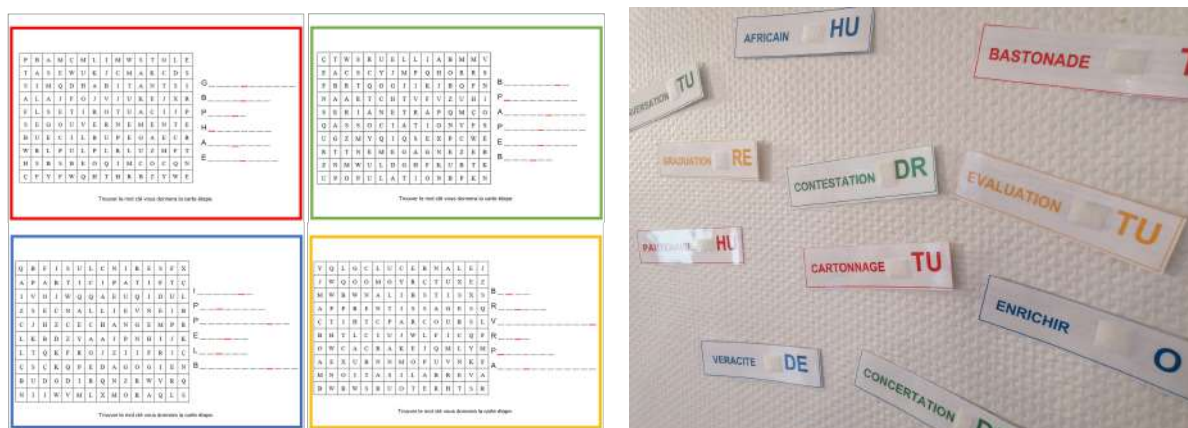
Mots mêlés

Format : une page A5 et des cartes étapes proposant un mot réponse.

Disposition dans l'espace : les mots mêlés se trouvent dans les pochettes ou boîtes fermées par un cadenas qui s'ouvrent avec l'énigme du plan. Les cartes étapes de toutes les équipes sont mélangées et affichées au mur ou sur une table, face "mot et lettres" visible.

Carte étape : pour chacune des équipes, 5 cartes étapes sont proposées. La bonne carte est celle qui porte le seul mot composable avec les lettres soulignées en rouge dans les mots mêlés et le mot à trous sous la grille. Les 4 autres cartes sont des leurres inutiles.

Lettres clés : elles se trouvent sur la bonne carte étape ainsi obtenue.



Les grilles de mots mêlés et cartes étapes affichées au mur.

Puzzle

Format : page A4 découpée en 6 morceaux pour chaque équipe (s'assurer d'avoir un peu de cadre couleur sur chaque morceau).

Disposition dans l'espace : les 6 morceaux de puzzle sont dissimulés un peu partout dans l'espace de jeu.

Carte étape : la carte étape est déjà dans le carnet de bord.

Lettres clés : elles se trouvent en filigrane en arrière-plan du puzzle.



Les puzzles.

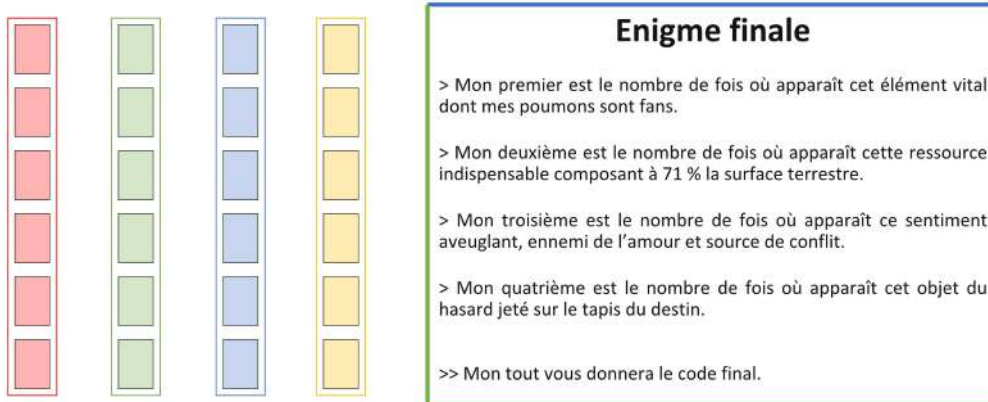
Énigme finale

Format : les affiches Pass et Enigme finale au format A3 et la boîte finale cadénassée.

Disposition dans l'espace : Ces affiches sont accrochées au mur au-dessus de la boîte cadénassée qui est posée en évidence dans la zone de jeu et gardée par l'Agent S. L'affiche de l'énigme ne doit être découverte qu'une fois que les 4 mots-clés des carnets de bord sont trouvés et collés sur le Pass. En jeu à trois équipes, l'Agent S ajoute le quatrième mot-clé manquant une fois les 3 premiers fournis.

Code du cadenas : Le code se craque en comptant le nombre de fois où les lettres mentionnées par l'énigme apparaissent dans les mots-clés.

- > Mon premier... = Air / R
- > Mon deuxième... = Eau / O
- > Mon troisième... = Haine / N
- > Mon quatrième... = Dés / D
- > Mon tout = 3242



Le Pass et l'Énigme finale.

Que mettre dans la boîte finale ?

Il est possible de prévoir différentes choses en fonction des objectifs ou du contexte d'animation. Il peut s'agir :

- > simplement d'un panneau « Bravo vous avez gagné ! Grâce à vous le monde est un peu plus solidaire »,
- > des panneaux de définitions qui serviront ensuite pendant le débriefing,
- > de brochures sur les modalités de mobilité internationale ou d'engagement solidaire disponibles localement,
- > d'un petit cahier qui servira de "livret solidaire" que les participant-es pourront signer et compléter individuellement ou par équipe pour mettre un mot sur la solidarité ou ce qu'il-elles ont appris pendant le jeu. Il pourra être réutilisé lors d'autres animations du jeu.
- > d'un "bon" pour se faire photographier par équipe avec son carnet de bord,
- > d'autres surprises de votre cru.

Débriefing

Proposition de déroulé

Le débriefing est une étape essentielle du jeu. Il permet de faire le point avec les participant·es, non seulement sur le jeu, mais aussi et surtout sur les parcours qui leur ont été présentés à travers lui.

Voici les étapes conseillées pour le débriefing de Mission Solidarités, que vous pourrez adapter à votre public et vos objectifs.

Sortie de jeu : s'assurer que les participant·es aillent bien et évacuent les potentielles frustrations liées au jeu. Voir avec eux·elles s'il y a eu des soucis avec la mécanique du jeu ou la recherche des éléments. Refaire le tour des énigmes affrontées si nécessaire.

Point définitions : afficher tous les panneaux de définitions, sans les titres, en les espaçant à travers la pièce, y compris ceux des types de projets qui ne sont pas représentés dans le jeu. Proposer aux participant·es de se placer sous la définition qui, à leur avis, correspond le mieux à la mission de leur équipe. Les membres d'une même équipe peuvent être en désaccord. Redonner les titres à chaque définition et corriger éventuellement les équipes.

Présentation des missions : demander aux équipes de présenter tour à tour leur mission de manière succincte, ce qu'il·elles ont compris ou retenu de leur carnet de bord. Indiquer que ces missions correspondent à des projets réellement menés, qui s'insèrent dans le domaine de la solidarité internationale et définir cette dernière. Donner éventuellement d'autres exemples de projets non présentés dans le jeu. Si le public s'y prête, proposer aux participant·es de présenter les projets de solidarités qu'il·elles mènent ou envisagent.

Débat : discuter des différents types de projet et des confusions qui peuvent s'opérer entre eux (bien entendu, si les définitions que nous donnons sont précises, les projets menés par les acteurs de la solidarité peuvent être un peu à cheval sur plusieurs types). Mettre en lumière la dimension locale que revêtent certains projets ou certaines étapes. Ouvrir sur :

- > la notion d'engagement des citoyen·nes dans le domaine solidaire,
- > les compétences requises et possibilités offertes pour participer aux différents types de projet,
- > la hiérarchisation de ces projets par importance/connaissance/efficacité dans l'opinion publique.

Un débat mouvant ou un photolangage sur les représentations que les participant·es ont de la solidarité internationale peuvent être de bons outils supports pour cette étape.

Ouverture possible : Ouvrir sur des solutions et possibilités d'engagement "ici" (bénévolat, don, volontariat, orientation professionnelle...), ainsi que sur les dispositifs d'accompagnement existants en région pour les projets de mobilité à l'étranger.

Définitions

Solidarité internationale = *C'est prendre en compte la réalité des inégalités au niveau mondial et de leur accroissement, en comprendre les causes et agir pour les combattre. Tous les acteur-rices de la société peuvent s'y engager, chaque citoyen-ne est concerné-e.*

Sources : inspirée de [ritimo](#) et [la SSI](#).

La SI englobe l'ensemble des définitions suivantes. Elle concerne des projets qui se déroulent dans différents contextes, sur des temporalités différentes, aussi bien dans le cadre de projets en lien avec des partenaires à l'étranger que des actions en direction des populations en France. Ces deux échelles sont complémentaires et il est nécessaire d'agir dans ces deux sphères pour répondre à l'objectif principal de réduction des inégalités mondiales.

La solidarité que défend le réseau ritimo repose sur le partage et la réciprocité, non sur l'assistance ou le paternalisme. Elle repose aussi sur une plus grande implication des citoyen-nes du monde dans les procédures de décisions.

Humanitaire = *C'est une assistance fournie à des personnes dont les conditions d'existence sont bouleversées, l'intégrité physique atteinte, voire dont la survie est compromise (soins médicaux, distribution de nourriture, etc.).*

Source : inspirée de l'ouvrage de Philippe Ryfman, [L'action humanitaire. Fin de siècle ou fin de cycle ?](#)

Voici les principales tâches de l'aide humanitaire : sauver des vies, assurer l'approvisionnement en eau potable, mettre à disposition des abris de fortune et veiller à la prise en charge médicale des victimes. L'aide humanitaire s'inscrit le plus souvent dans le court terme et dans l'urgence. Malheureusement, ces projets ont parfois tendance à durer dans le temps, sur des territoires en guerre par exemple.

Les métiers de l'humanitaire sont très diversifiés. Les deux principaux secteurs sont la santé et l'éducation, mais bien entendu il existe également des métiers dans le transport, la construction, l'agriculture, les ressources humaines ou même la gestion et les finances.

Attention aux dérives de « l'humanitaire » ! Ce terme est galvaudé par les médias et utilisé à des fins lucratives par les agences de voyage pour séduire des jeunes en quête d'aventure, avec parfois des conséquences néfastes pour les populations locales (cf. le volontourisme).

Développement = *C'est un processus global d'amélioration des conditions de vie d'une communauté sur les plans économique, social, culturel ou politique. Il doit être : économiquement efficace, écologiquement soutenable, socialement équitable, démocratiquement fondé, géopolitiquement acceptable et culturellement diversifié.*

Source : inspirée de [la charte du CRID](#).

Les projets de développement peuvent être portés dans le cadre d'un partenariat entre des structures associatives, des ONG ou d'un projet de coopération décentralisée (c'est-à-dire entre des collectivités territoriales françaises et étrangères). Contrairement à l'aide humanitaire, ces projets sont portés sur du long terme et la dimension partenariale, réciproque est primordiale. C'est un processus visant l'autonomie des partenaires.

Ce type de projet implique donc de se départir de l'idée que les populations concernées manquent nécessairement de capacités ou ressources et attendent passivement une aide extérieure.

ECSI (Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale) = *C'est une démarche sociale et politique dont la finalité est de favoriser la contribution individuelle et collective à la construction d'un monde juste, solidaire et durable. Elle s'appuie sur un processus pédagogique qui se déroule tout au long de la vie.*

Source : inspirée de [la charte Educasol](#).

L'ECSI contribue à donner à tou-t'es des clés pour développer un esprit critique face à un modèle de développement dominant producteur d'inégalités et d'exclusions. Elle vise à une transformation sociale et à la construction collective d'autres modes de développement, respectueux des droits humains et de l'environnement. Elle valorise des alternatives en cours partout dans le monde. Elle favorise le vivre ensemble et l'épanouissement personnel.

Éduquer les populations ici, aux interdépendances de notre monde est essentiel pour la compréhension des liens entre solidarité locale et internationale. C'est cette prise de conscience qui nous amène à nous questionner sur nos actions quotidiennes et qui débouche sur une amélioration de nos pratiques dans les projets de solidarité.

Rencontre interculturelle = *C'est un temps de rencontre qui se base sur le respect de l'autre, de sa culture, de son environnement.*

Source : définition libre, inspirée par exemple du [CCFD Terre Solidaire](#).

Il est important de désacraliser et remettre dans leur contexte les notions d'aide humanitaire et de projet de solidarité internationale pour permettre aux jeunes d'accepter et assumer leur volonté de partir découvrir le monde dans un autre cadre que celui de l'aide.

Partir à la rencontre de l'autre, de sa culture, de ses différences, dans un cadre d'apprentissage et de réelle découverte est un premier grand pas vers la solidarité. Le voyage, à l'autre bout du monde ou dans le pays voisin, peut se révéler être un outil d'éducation, d'ouverture à l'autre.

À la différence des voyages touristiques, partir à la rencontre d'une nouvelle culture ne s'improvise pas. Savoir quels sont ses objectifs, ses attentes vis-à-vis de cette mobilité, se préparer à rencontrer l'autre et bien sûr prévoir ce qu'on fera de toute cette expérience au retour et comment la valoriser est très important.

Plaidoyer/mobilisation citoyenne = *Interpeller les responsables politiques et les acteur-rices économiques et les pousser à l'action. Les citoyen-n'es montrent qu'il-elles s'intéressent aux enjeux cruciaux de notre société et qu'il-elles ont un avis sur le sujet, des revendications et des propositions. Il-elles font pression afin d'obtenir un changement significatif.*

Source : mélange de plusieurs définitions, dont celle du [Collectif Éthique sur l'étiquette](#).

Voir aussi la définition d'Agronomes et Vétérinaires Sans Frontières : *Nous définissons le plaidoyer comme le mode d'action d'incidence politique propre aux Organisations de Solidarité Internationale (OSI). C'est un engagement pour une cause, une prise de parole publique, et une stratégie de mobilisation pour, à partir d'arguments, de notre légitimité issue des références et expériences de terrain, pousser à l'action et provoquer un changement. C'est une prise de position politique et publique. ([lien](#))*

La mission de plaidoyer consiste à créer un argumentaire pour défendre une cause, lutter contre une injustice ou contre certaines décisions contestables des autorités.

Il existe plusieurs stratégies de plaidoyer, plus ou moins conventionnelles. Par exemple, la stratégie utilisée par l'association L214 (association de défense des animaux) utilise la diffusion sur les réseaux sociaux de vidéos filmées de manière non autorisée au sein d'abattoirs afin d'alerter l'opinion publique. Cette prise de conscience citoyenne est suivie par un lobbying citoyen (pétitions, manifestations...).

Le plaidoyer peut paraître très fastidieux et long mais cet outil est un réel levier qui a déjà fait ses preuves de nombreuses fois. À l'image de l'association Amnesty International qui œuvre pour la défense et le respect des droits humains dans le monde, dont la mission principale est de faire du plaidoyer. Ses actions portent parfois leurs fruits et des défenseur·ses des droits humains ou d'autres personnes injustement condamnées dans leur pays retrouvent leur liberté.

Volontourisme = *Mot valise désignant la contribution à une cause solidaire pendant un séjour à l'étranger, ayant une connotation négative en raison de l'impact négatif de ce type d'actions sur les populations cibles et le business qui se cache derrière.*

Le terme volontourisme est un mot valise qui regroupe la notion de volontariat et de tourisme. C'est une forme de tourisme alternatif consistant à proposer ses services à des populations défavorisées au cours d'un séjour à l'étranger, le plus souvent via les services d'une agence de voyage. Ces offres de « tourisme humanitaire » sont supposées répondre à un désir d'aide envers les personnes défavorisées, mais se révèlent le plus souvent être des simulacres d'action humanitaire, des formules lucratives pour les agences.

Ces voyages peuvent être extrêmement néfastes pour les populations locales et leur environnement. Voir à ce sujet le très bon article de France-volontariat ([lien](#)) : « *Forme de tourisme conjuguant voyage et engagement volontaire, le volontourisme promet à des individus désireux de s'engager pour une cause, la découverte de nouvelles cultures tout en venant en aide à des communautés locales. Si les intentions de départ paraissent louables, dans les faits, des organisations proposent des séjours payants dont le modèle économique repose sur les profits tirés de cet engagement volontaire, bien souvent au détriment de l'intérêt général. Jouant sur la quête de sens des personnes en désir d'engagement, ces pratiques dérogent aux principes de qualité du volontariat. Cette "marchandisation" du secteur du volontariat entraîne des dérives dont les effets peuvent être plus ou moins graves pour les communautés d'accueil comme pour les personnes participant à ces séjours.* »



Les missions du jeu

Choix des missions

Nous avons basé la construction de cet outil sur des témoignages recueillis auprès des acteur·rices de notre réseau associatif. Les parcours utilisés dans Mission Solidarités sont des projets qui ont réellement été mis en place.

Nous avons choisi quatre types de projets solidaires qui nous semblaient les plus représentatifs (humanitaire, développement, ECSI et rencontre interculturelle) parmi une liste un peu plus large identifiée au préalable.

Pour faciliter la compréhension des participant·es, nous avons simplifié les parcours et réduit chacun d'eux à six étapes. Bien entendu, ces projets sont en réalité mis en place de manière moins rigide et linéaire, et peuvent faire face à des imprévus et des changements, ce qui est le propre de la gestion de projets.

Partir de structures et de projets réels nous semblait important pour illustrer de manière concrète les formes que revêt la solidarité. Toutefois, nous avons donné des noms fictifs à chaque équipe pour rester en cohérence avec l'imaginaire du jeu et le rendre plus universel.

Mission humanitaire

Le carnet de bord de l'équipe rouge, appelée *Pakigangay* qui signifie "partage, entraide" en philippin, présente le parcours d'un projet humanitaire. Il est tiré du témoignage d'un ancien salarié de Terre des Hommes Suisse qui a lui-même réalisé ce projet en 2014. Les missions de l'ONG portent principalement sur la protection de l'enfance, les droits des femmes et l'assistance aux populations vulnérables.

Dans le jeu, les responsables du programme Asie et Océanie de l'ONG Pakigangay vont être déployés aux Philippines suite au passage dévastateur d'un cyclone qui a sévit sur toute la partie Est de l'île de Samar. Leur objectif sera de répondre, dans l'urgence, aux besoins en construction d'abris pour les populations sinistrées.

Le parcours de cette équipe comprend les étapes suivantes :

Étape 1 – Définition des partenaires du projet : Nous identifions l'ensemble de nos partenaires pour la mise en route du projet : le gouvernement français et autres bailleurs de fonds, les autorités philippines qui nous font part de leurs besoins dans la zone où nous nous établirons avec leur autorisation, les entreprises locales et notre public cible : en priorité, les familles nombreuses ou avec un parent seul.

Étape 2 - Préparation logistique : Il nous faut ensuite réunir tous les éléments logistiques nécessaires à notre venue sur place et au bon déroulement de notre projet : matériaux de construction, hébergements et locaux de travail des employé·es, traduction, plannings, ravitaillement (aliments, eau, énergie), etc.

Étape 3 - Choix du lieu de mise en œuvre : Le lieu adéquat pour construire les abris est choisi en fonction de conditions particulières : population sinistrée sur place, accès à l'eau, à l'énergie, au transport, mais aussi absence de terrorisme et de bêtes sauvages. Le public cible est identifié et informé du projet.

Étape 4 – Conception des plans : Nous réalisons, avec l'aide de partenaires locaux·les, un plan de base des abris que nous proposerons aux populations. Pour cela, nous prenons en compte les réalités de terrain (catastrophes naturelles, etc...), les mœurs et la culture du pays mais également les ressources locales disponibles.

Étape 5 – Formation et construction : Les populations cibles sont formées et s'approprient les plans et techniques de construction de leurs futurs abris en adaptant les plans à leurs besoins. Nous effectuons un suivi du projet et l'ONG se retire progressivement.

Étape 6 – Évaluation des objectifs : Le projet est en bonne voie, les abris sont en cours de construction et les premiers bénéficiaires retrouvent un logement. Nous évaluons notre projet, les objectifs que nous nous étions fixés et nous en rendons compte à l'ensemble de nos partenaires.

Mission développement

Le carnet de bord de l'équipe verte, appelée *Firaisankina* qui signifie "solidarité" en malgache, décrit un projet de développement. Il s'inspire du projet mis en place par l'association Amadea pour l'accompagnement et l'autonomisation de ses partenaires malgaches. Cette association mène par ailleurs d'autres types de projet, mais celui évoqué dans le jeu est porté plus particulièrement par l'antenne de Besançon.

Dans le jeu, les coordinateur·rices de l'ONG Firaisankina ont pour objectif d'appuyer des paysan·nes malgaches par la mise en place d'activités génératrices de revenus afin d'entrer dans un processus global d'amélioration des conditions de vie. Pour cela, l'association va appuyer la montée en compétences des paysan·nes et la création d'activités telle que la production et la vente de physalis séchées.

Le parcours de cette équipe comprend les étapes suivantes :

Étape 1 – Identification des besoins et des partenaires : En concertation avec notre partenaire local·e, nous identifions les besoins et donc le type de projet que nous allons mener, mais aussi les partenaires que nous devons mobiliser pour y arriver. Nous nous mettons d'accord sur les engagements et rôles de chacune des parties : les nôtres et ceux de notre partenaire malgache.

Étape 2 – Financement du projet : Pour mener à bien ce projet, nous devons trouver des ressources financières. Pour cela, nous répondons à des appels à projets auprès de bailleurs de fonds (publics, privés), nous réalisons un appel aux dons et mettons en place des actions d'autofinancement en vendant de l'artisanat malgache sur des marchés en France, par exemple.

Étape 3 – Création d'une coopérative : Le projet est lancé. Afin de développer une activité génératrice de revenus, les chargé·es de projets décident, en concertation avec les paysan·nes, de construire une coopérative pour y installer la sécherie de physalis et par la suite un lieu de vente des produits finis.

Étape 4 – Accompagnement et formation : Les paysan·nes malgaches impliqué·es dans le projet sont formé·es dans la mise en place, le suivi et la gestion des installations agricoles. Il·elles sont désormais autonomes et compétent·es pour gérer la nouvelle activité économique. Quelle fierté !

Étape 5 – Lancement des ventes : Enfin, l'ensemble des éléments sont réunis pour lancer la vente : les autorisations, les physalis en grande quantité et les emballages, rien ne manque. Un lieu de vente est construit. Nous valorisons les produits auprès du public français et des revenus sont dégagés pour les paysan·nes malgaches.

Étape 6 – Évaluation des objectifs : Le projet est en bonne voie, les paysan·nes développent leur activité autour de la production des physalis. Nous évaluons notre projet au regard des objectifs de départ et échangeons avec la structure malgache.

Mission éducation à la citoyenneté et à la solidarité

Le carnet de bord de l'équipe bleue, appelée *Cisol* par contraction des mots citoyenneté et solidarité, parle de l'exemple de l'organisation de la Fête Bio et Solidaire, événement mis en place chaque année par RéCiDev dans le cadre de ses missions d'Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI). L'association a pour objectif principal d'informer et de sensibiliser le public par des interventions reposant sur des méthodes participatives, qui valorisent les compétences et savoirs de chacun·e, pour tendre vers l'émancipation et l'émergence de citoyen·nes du monde, conscient·es, responsables et engagé·es.

Dans le jeu, les coordinateur·rices de l'association Cisol co-organisent avec Interbio un grand marché bio et solidaire au cœur de leur ville. Il·elles doivent, dans le cadre de cet événement, mettre un place un projet d'animation pédagogique tout public sur l'agriculture et la consommation responsable.

Le parcours de cette équipe comprend les étapes suivantes :

Étape 1 – Identification des besoins : En concertation avec nos coorganisateur·rices, nous identifions les besoins du projet que nous allons mener. Nous convenons ensemble du public que nous ciblons en priorité et de ses spécificités, mais aussi du matériel nécessaire et des thématiques sur lesquelles nous souhaitons travailler.

Étape 2 – Identification des partenaires : Pour mener à bien notre projet, nous devons réunir différent·es partenaires. Nous répondons aux appels à projet des collectivités territoriales pour le financement, nous nous organisons avec les différents services techniques et nous prévoyons un planning d'animation avec des partenaires pédagogiques.

Étape 3 – Préparation des animations : Il est temps de préparer nos animations. Nous cherchons des outils ludiques, qui favorisent la participation et l'échange. Il nous faut pour ça de bonnes idées, un peu de savoir-faire en bricolage et parfois des accessoires, comme des pions et dés. Et n'oublions pas le guide pédagogique pour nos animateur·rices !

Étape 4 – Mise en place de l'événement : Les jours précédant notre événement, nous communiquons sur sa tenue et notamment sur les animations proposées. La veille ou le matin même, nous retrouvons nos manches et organisons l'installation du lieu, pour le rendre attractif et fonctionnel, tout en prévoyant l'inévitable rangement de fin de journée.

Étape 5 – Temps de sensibilisation : L'heure de l'animation est arrivée. Petit·es et grand·es veulent jouer, il est grand temps de mettre en pratique les principes de l'ECSI : une pédagogie participative, ludique et inclusive, favorisant les échanges grâce à une attitude d'animation bienveillante.

Étape 6 - Évaluation des objectifs : L'événement terminé, nous établissons le bilan et nous nous assurons que les activités proposées ont répondu aux attentes. Nous estimons le nombre de personnes sensibilisées, ainsi que l'impact de notre action et nous en rendons compte à nos différent·es partenaires.

Mission rencontre interculturelle

Le carnet de bord de l'équipe jaune, appelée *Sastanak* qui signifie "rencontre" en serbe, s'inspire du projet de rencontre interculturelle organisé par un groupe de jeunes du CCFD Terre-Solidaire. C'est une ONG qui agit, de par ses actions à travers le monde, contre toutes les formes d'injustices et qui œuvre pour le respect des droits fondamentaux de chacun·e. Les chargé·es de projet de l'antenne bourguignon-franc-comtoise de l'ONG ont décidé en 2018 de mettre en place un projet de voyage appelé "Objectif Balkans", permettant à de jeunes adultes d'être acteur·rices d'un projet de mobilité et rencontres.

Dans le jeu, les chargé-es de projet de l'ONG Sastanak encadrent le projet de voyage itinérant dans les Balkans de 20 jeunes volontaires, qui consiste à découvrir la culture de ce territoire et les défis auxquels il est confronté en matière de paix, en allant à la rencontre des partenaires de la structure, en Bosnie et en Serbie.

Le parcours de cette équipe comprend les étapes suivantes :

Étape 1 – Identification des objectifs et partenaires : Avant toute chose, nous devons identifier les objectifs de notre projet, ainsi que les participant-es et leur rôle dans la conception et la réalisation des activités. Nous choisissons de partir à la rencontre de nos partenaires à l'étranger et d'en profiter pour découvrir culturellement ces pays.

Étape 2 – Financement du projet : Pour ce projet, il nous faut de l'argent. Nous répondons aux appels à projet des collectivités territoriales, lançons des appels aux dons et prévoyons plusieurs actions de récolte de fonds. Les participant-es sont très impliqués dès cette étape.

Étape 3 – Organisation logistique : Partie la plus sympa de la préparation, nous décidons en groupe de nos destinations, des partenaires à rencontrer, des moyens de transport et lieux d'hébergement, etc. Bref, nous prévoyons les différentes étapes de notre voyage et le trajet que nous allons parcourir.

Étape 4 – Le temps du voyage : Nous voilà en route. Passeports en poche et carte routière à portée de main, le groupe monte dans le bus et roule Marcel ! Entre deux nuits dans des lits plus ou moins douillets, nous faisons de très riches rencontres et emplissons nos sens des éléments culturels croisés, à commencer par les langues.

Étape 5 – Retours et prise de recul : De retour en France, le projet se poursuit. Nous réunissons les participant-es et échangeons nos impressions. Nous évaluons ensemble si les objectifs collectifs et individuels ont été atteints et dressons le bilan des rencontres vécues.

Étape 6 – Valorisation et restitution : Afin de partager notre expérience au plus grand nombre, nous choisissons un format de restitution dynamique : mini-conférence et présentation lors d'événements grand public. Nous partageons ainsi notre vécu, nos ressentis et notre bilan. Nous préparons également des compte-rendus pour nos partenaires.

Ressources - Pour aller plus loin

Sur l'ECSI, la coopération et la solidarité internationale

ritimo - www.ritimo.org

CRID - <https://crid.asso.fr>

Coordination SUD – www.coordinationsud.org

France Bénévolat - www.francebenevolat.org

Groupe de concertation ECSI - “Renforcer l’engagement citoyen pour la transition écologique, solidaire et démocratique en France et dans le monde à horizon 2030 : le rôle essentiel de l’éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale” : www.agenda-2030.fr/IMG/pdf/role-essentiel-education-citoyennete-et-solidarite-internationale-argumentaire.pdf

Vidéo de Michel Faucon sur l'EADSI - www.youtube.com/watch?v=qDDv-JirZQ0

Jeu des affiches du CCFD Terre-Solidaire - <https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/visa-pour-le-voyage/developpement-et/l-evolution-de-la-4406>

Lexique des projet de coopération et SI - <http://cooperation-concept.net/lexique-ong-humanitaire>

Solidaire, portail pour s’orienter et construire son projet humanitaire et solidaire: www.solidaire-info.org/

Les réseaux régionaux multi-acteurs : www.diplomatie.gouv.fr/fr/politique-etrangere-de-la-france/action-exterieure-des-collectivites-territoriales/informations-complementaires/liens-utiles/article/reseaux-regionaux-multi-acteurs

Les projets de mobilité dans un cadre solidaire

Agitateurs de mobilité (dispositif en région BFC) - www.agitateursdemobilite.fr

CITIM, témoignages de jeunes qui sont partis - <http://citim.fr/index.php/accompagner-les-jeunes/temoignages>

Les réseaux d’information jeunesse : www.cidj.com/nous-rencontrer#reseau-ij

France Volontaires - www.france-volontaires.org

Page Internet FONJEP JSI/VVSI : www.fonjep.org/solidarite-internationale/projets-de-jeunes-jsi-et-vvsi

Erasmus + - <https://info.erasmusplus.fr>

Guides ritimo “Partir pour être solidaire” - www.ritimo.org/Partir-pour-etre-solidaire

Podcast “Partir ? Mais pour faire quoi ?” - www.ritimo.org/Partir-Mais-pour-faire-quoi

Guide ritimo “Le don une solution” - www.ritimo.org/Le-don-une-solution

Exposition “Interculturel : prêt ? Partez !” - www.comprendrepouragir.org/produit/interculturel-pret-partez

Exposition “Partir pour être solidaire ?” (maj 2022) - www.ritimo.org/Partir-pour-etre-solidaire-618

Exposition “Le don, une solution ?” - www.ritimo.org/Le-don-une-solution-4248

CCFD Terre-Solidaire, “Visa pour le voyage” - <https://ccfd-terresolidaire.org/dossier/visa-pour-le-voyage>

Alternatives au départ

Ritimo, "Comment être solidaire près de chez soi ?" - www.ritimo.org/Comment-etre-solidaire-pres-de-chez-soi

Associathèque, "Le bénévolat, c'est quoi ?" - www.associatheque.fr/fr/association-et-benevoles/benevolat-cest-quoi.html

Le Corps européen de solidarité - www.etudiant.gouv.fr/fr/monter-un-projet-de-solidarite-en-france-avec-le-ces-1066

Le volontourisme

France Volontaire : Attention au volontourisme - www.france-volontaires.org/avant-le-volontariat/attention-au-volontourisme

Barbie Savior (compte instagram sur le volontourisme) - www.instagram.com/barbiesavior

Vidéos parodique de SAIH Norway :

> "Let's save Africa" - www.youtube.com/watch?v=xbqA6o8_WC0

> Africa For Norway - New charity single out now ! (sous-titre FR disponibles) - www.youtube.com/watch?v=oJLqyuxm96k

> "Who wants to be a volunteer ?" - www.youtube.com/watch?v=ymcflrj_rRc

> Vidéo ET BIM "Darfimbabwour" - www.youtube.com/watch?v=uHTdFgkV4qo

Vidéo France 2 "Avec les meilleures intentions du monde" - www.francetvinfo.fr/monde/video-envoye-special-avec-les-meilleures-intentions-du-monde_2074165.html

Documentaire de Chloé Sanguinetti, "The volontourist" - www.youtube.com/watch?v=E16iOaAP4SQ

Présentation de France Volontaires, "Pour un volontariat responsable" : <https://docs.google.com/document/d/14WF1-3ipTuGWyTpSoMZiDjQSK034NqthLQc1snAzu20/edit>

Publicité de Solidarités International, "Une hippie passe un entretien d'embauche" www.youtube.com/watch?v=Hm_y9Jz7Kgo

Late Night with Seth Meyers, "White Savior : The Movie Trailer" (sous-titre FR disponibles) www.youtube.com/watch?v=T_RTnuJvg6U



3 avenue du Parc—25000 Besançon – 03 81 41 05 87

contact@recidev.org - www.recidev.org

Siret : 40870583800022 – APE 91 3E - reconnue d'intérêt général

Agréments JEP et Education nationale