

The logo consists of the words 'MÉTRO' and 'POP!' stacked vertically in a bold, orange, sans-serif font. A horizontal orange line is positioned between the two words. The entire logo is contained within a solid blue circle.

**MÉTRO
—POP'!**

GUIDE D'ANIMATION

Solidarité Internationale

Et

Inégalités urbaines

The logo consists of the words 'MÉTRO' and 'POP!' stacked vertically in a bold, orange, sans-serif font. A horizontal orange line is positioned between the two words. The entire logo is contained within a solid blue circle.

**MÉTRO
—POP'!**

- ***Dans le cadre du projet « Initiative pour la Solidarité internationale », Abharia et moi Nassim, deux jeunes en service civique au sein de l'association Métropop', avons été missionnés pour créer un atelier sur la solidarité internationale.***

L'objectif est d'informer les jeunes que cela existe et qu'eux aussi peuvent s'engager dans des actions de solidarité internationale.

- ***Dans ce guide d'animation nous vous proposons un atelier que vous pouvez animer qui se déroule avec 5 séquences.***

- ***L'objectif est d'informer les jeunes à la solidarité internationale, leur montrer qu'il est possible de se mobiliser et de réaliser des actions solidaires.***

**MÉTRO
—POP'!**

INTRODUCTION

- ***Tout d'abord commencer par une présentation simple et rapide de vous-même***
- ***Présentation de l'organisation (de quelle organisation je viens et la présenter en quelques mots)***

Expliquer pourquoi on est là, ce que l'atelier va leur apporter :

- ***Comprendre les enjeux de la solidarité internationale et des inégalités urbaines.***
- ***Exposer les modalités liées à l'engagement à l'international***
- ***En quoi consiste la solidarité internationale.***
- ***En quoi est-il pertinent de s'engager***
- ***Comprendre quels sont les inégalités urbaines, quels sont leurs causes et leurs conséquences***
- ***Comment peuvent-ils lutter contre les inégalités urbaines.***
- ***Expliquer le dérouler de l'activité (Quizz, jeux motivation/freins, trace ta route et puis boussole)***
- ***Durée de l'intro 10 min maximum***



Séquence 1: QUIZZ

- ***Ce quizz est un quizz sur la solidarité internationale et les inégalités urbaines, on a décidé de réaliser 2 quizz à la portée de tout le monde, c'est-à-dire collégien et lycéen.***
- ***Vous aurez 7 questions sur la solidarité internationale, les inégalités urbaines et la diversité culturelle avec 4 différentes réponses possibles dont 1 seul et la bonne.***
- ***Vous bénéficiez de 30 secondes pour répondre aux questions.***

Le quizz est un quizz de rapidité et de réflexion ! donc plus vous répondez vite et bien plus vous aurez de points, et à la fin du quizz un classement sera fait entre les différents participants.

- ***Pour avoir accès à ces deux quizz la , vous allez devoir d'abord créer un compte kahoot. (<https://kahoot.com/>).***
- ***Durant la création de votre compte sélectionnez bien l'onglet " Professionnel " .***
- ***Après avoir créé votre compte tapez sur la barre de recherche Metropop et vous tomberez sur les 2 quizz pour les Lycéen et les collégien.***
- ***Commencer le quizz , scanner soit le QR Code à l'aide des téléphones des jeunes ou bien passez par le code pin et enfin amusez vous !***
- ***Le but est de les mettre dans le bain et de leur apprendre rapidement ce qu'est la solidarité internationale et ce que sont les inégalités urbaines, afin qu'ils ne soient pas perdus durant l'animation.***

LE MATÉRIEL

- ***Pour pouvoir réaliser ce quizz il vous faudra :***
- ***une connexion internet***
- ***un pc portable***
- ***un vidéoprojecteur***
- ***un compte kahoot***
- ***et que les jeunes dispose de leur téléphone portable ou prêter le sien si possible***

Le Temps de l'atelier

- ***Le quizz doit durer 20 à 25 minutes maximum, pour pouvoir enchaîner sur les autres activités.***

Mon conseil d'animation

- ***Pour le quizz, penser à bien souligner qu'il n'y a pas de question bête ou de mauvaises réponses, nous sommes là pour aider, informer et encourager les jeunes.***
- ***Pour chaque question et réponses bien lirez à voix haute, donner les réponses et laissez les jeunes s'exprimer sur les réponses qui ont été choisies et pourquoi ont-ils choisi ces réponses-là.***

Séquence 2: MOTIVATION/FREINS

- ***Le but de cette activité est de voir les motivations et les freins des jeunes qui veulent se mobiliser à l'étranger pour une mission de solidarité internationale.***
- ***Le but de cette activité est d'en savoir plus, débattre et contrer les freins de certains jeunes.***
- ***Etape 1 : Avec des post-it de différentes couleurs, donnez-en aux jeunes (par exemple des post-it bleu) pour que les jeunes notent quelles pourraient être leur motivation à se mobiliser à l'étranger et réaliser de la solidarité internationale à partir de la phrase incitative suivante : S'il était possible pour vous de partir vous engager à l'étranger sans contrainte, qu'est-ce qui vous semblerait intéressant?***

- ***Etape 2 : Quand les jeunes ont fini de noter leur motivation vous les invitez à se lever et à aller coller leur post-it sur le poster des motivations puis à les lire à voix haute devant leurs camarades. Après avoir lu tous les post-it, faites un résumé de ce qui est le plus sorti, débattiez et parlez- en avec les jeunes.***

- ***Etape 3 : Faites de même avec les freins, répéter les mêmes choses qui ont été faites avec les motivations mais cette fois-ci avec les freins à partir de la phrase incitative suivante : à l'inverse, qu'est-ce qui vous paraît compliqué, vous fait peur ou pourrait vous empêcher de partir?***

Durant le moment où vous débattiez avec les jeunes de leurs freins, vous amenez des arguments qui permettent d'essayer de lever ces freins. Par exemple :

Freins	Arguments
Être seul	Avec les différentes structures c'est impossible d'être seul, car vous êtes tout le temps accompagné pendant la mission et même avant la mission.
Ne pas parler langue	Avant un départ pour une mission de mobilisation vous êtes entraîné à parler la langue internationale qui est l'anglais pour avoir les bases et vous vous débrouillez une fois sur place , 2-3 semaines avant vous avez des cours d'anglais dans la semaine pour vous s'entraîner.
Je n'ai pas assez d'argent	Il existe des moyens et des structures où le voyage, le logement ,la nourriture , tout est tous frais payés donc vous n'avez pas à déboursier de l'argent, et grâce à certains dispositifs c'est possible d'être rémunéré comme le SCI (Service civique international) .
La communication	Vous êtes formé(e) 2-3 semaines avant le voyage pour la communication ,comme par exemple la langue ,la sociabilité avec des inconnus ,et encore une fois vous êtes accompagné(e) donc vous aurez toujours quelqu'un avec vous pour vous épauler.
Faire le trajet tout seul	Tout au long du trajet vous serez guidé(e) et accompagné(e) donc n'ayez aucune crainte !!!!!
Ne pas savoir ou je vais	Durant le voyage, vous avez des missions précises donc vous allez toujours savoir où vous allez. Mais pour votre temps libre, vous pouvez toujours sortir avec un camarade ou bien il existe des applications comme Google maps pour vous repérer. Et sinon demandez au gens votre chemin !!!
Me perdre a l'aéroport	L'aéroport n'est pas si difficile que ça, il suffit de bien lire et au pire des cas demander son chemin aux personnes dans l'aéroport si vous n'avez pas honte de demander, (moi-même qui ai pris l'avion tout seul à mes 18 ans, j'appréhendais beaucoup l'aéroport mais franchement ce n'est pas si difficile que ça).
Rester bloquer dans le pays	Les missions de solidarité sont gérées par des structures expérimentées et qui ont l'habitude de faire des missions de solidarité donc tu seras toujours accompagné(e) et toujours aidé(e) .
Se perdre	Quand vous êtes en mission solidaire, vous êtes toujours accompagné(e) de quelqu'un qui est un peu comme votre guide ,qui connaît ce milieu là et qui est habitué à être à l'étranger donc il n'y à pas de soucis a se faire là-dessus.

MOTIVATION

FREINS

Yellow sticky notes with handwritten text are attached to the 'MOTIVATION' board.

EC
S
ES

Le Matériel

Pour réaliser cette activité il vous faudra :

- ***2 Grandes feuilles A0***
- ***Noter sur l'une d'entre elle Motivation et l'autre Freins***
- ***Il vous faudra aussi des post-it de différente couleur de préférence (Bleu et orange par exemple).***
- ***Stylo pour pouvoir noter***
- ***Pâte à fixe ou scotch***

Le temps de l'atelier

- ***L'activité doit durer maximum 25 min***

Mon conseil d'animation

- ***Si un jeune est timide ou pas à l'aise, rassurez-le ou lisez le post-it à sa place.***
- ***N'hésitez pas à demander aux jeunes pourquoi ils ont ces freins, la raison pour laquelle ils ont des craintes.***
- ***Et n'hésitez vraiment pas à rappeler qu'il n'y a aucune mauvaise réponse, pas de question bête et que tout le monde est libre de noter les motivations et les freins qu'il a envie, il n'y aura pas de jugement et puis après tout on est là pour AIDER les jeunes.***

Séquence 3: TRACE TA ROUTE EN PARTENARIAT AVEC LA MAISON DES VOLONTAIRES (MDV).



- **Le but du jeu**
 - ***Le trace ta route est un jeu qui consiste à créer son propre parcours de mobilité à l'international grâce à des feuilles blanches en notant les différents parcours.***
 - ***Le but est de créer un jeu actif et qui fait bouger les jeunes pour ne pas qu'ils s'ennuient, privilégier une salle assez grande pour pouvoir jouer dans l'espace.***
 - ***C'est aussi de voir quels sont les dispositifs de volontariat qui permettent de partir en mission avec une bourse européenne qui paye les frais sur différentes durées et endroits de la planète.***

Les étapes d'animation :

Étape 1 : Préparer la salle

- ***Noter sur 4 feuilles blanches les destinations suivantes : Berlin, Mexico, Marseille, Dans ton quartier.***
- ***Noter sur 4 des autres feuilles blanches les différentes missions, Culture, Sport, Solidarité, Environnement.***
- ***Noter sur 4 des autres feuilles blanches la durée, 15 jours, 2 mois, 6 mois, 9 mois.***
- ***Sur les 3 dernières feuilles, noter : Avec qui, Tout seul, Tout seul dans un groupe, Avec tes potes.***
- ***Placer toutes les feuilles dans la salle et dispersez-les pour jouer dans l'espace.***
-

Étape 2 :

- ***Invitez ensuite les jeunes à se lever et aller se placer sur la destination vers laquelle il voudrait faire de la mobilité, une fois placés devant la destination, ils reviennent s'asseoir et notent leurs réponses sur le livret de la mobilité de la Maison des Volontaires.***

Étape 3 :

- ***Faire de même avec les autres feuilles (Mission, durée, avec qui) ; une fois toutes les étapes faites, chaque jeune à son parcours de mobilité et peut aller consulter la boussole (voir ci-dessous).***

Le matériel

- **15 feuilles blanches A4**
- **Stylo**
- **Livret Maison des Volontaires : pour vous le procurer vous devez entrer en contact avec mdvolontaires@gmail.com ; ce livret n'est pas gratuit mais nous vous recommandons de l'acquérir pour faciliter votre animation.**

Le temps de l'atelier

- **L'activité doit durer maximum 25 min**

Mon conseil d'animation

- **Interagir avec les jeunes leur demander pourquoi cette destination et pas une autre.**
- **Faciliter le dialogue et les échanges avec les jeunes pour les mettre à l'aise et les impliquer dans le jeu**

Séquence 4: Bataille d'éloquence

- ***La bataille d'éloquence est un jeu qui consiste à voir si une personne pourrait trouver de bons arguments pour convaincre une autre personne de le laisser aller en mobilisation ou de partir avec la personne.***

Exemples de Battle possible :

1. ***Le bac en poche, tu parles à tes parents de ton projet de partir 6 mois en volontariat européen (CES) en Suède. Inquiets à l'idée de te voir perdre un an mais aussi de te laisser partir, ils tentent de te dissuader. Tu leur expliques ton choix.***
- ***le but est de voir si les 2 participants ont de bons arguments et de voir si ils ont suivi durant l'activité.***
 - ***Si vous voulez avoir d'autres exemples de bataille d'éloquence vous allez devoir acheté le jeux chez la maison des volontaires.***
 - ***Pour vous le procurer, vous devez entrer en contact avec mdvolontaires@gmail.com ; ce jeu n'est pas gratuit mais nous vous recommandons de l'acquérir pour faciliter votre animation.***

Matériel

- *Jeu bataille d'éloquence*
- *plusieurs participant volontaires pour faire des batailles d'éloquence*

Le temps de l'atelier

- *Pas de restriction de temps mais vous pouvez faire ce jeux en fin d'atelier pour finir en beauté.*

Mon conseil d'animation

- *Pas de conseil sur ce jeu, mais pensez quand même à vous amuser et passez du bon temps avec les jeunes, discuter pour les mettre a l'aise , rigoler.*
- *Pour que le jeu s'arrête un minuteur de 5-6 minutes et mit pour que le jeu ne dure pas très longtemps, ou sinon si l'un des 2 participants et convaincu le jeu peut s'arrêter alors a ce moment la .*
- *Chaque participants prend 1 minute avant la battle pour réfléchir aux arguments possibles*

Séquence 5: Boussole

- ***Leur montrer que faire leur parcours en ligne est facile et possible grâce à la boussole numérique créée par la MDV (Maison des volontaires). Cette boussole est une aide pour les personnes qui veulent faire de la mobilité mais ne savent pas où, quand, et avec qui se lancer donc la boussole est là pour ça, vous y retrouverez plusieurs choix possibles avec une aide et un guide sur le site.***
- ***Allez sur le site de la MDV, lancez une boussole numérique et la faire faire à quelques jeunes qui désirent faire leur parcours, pour voir comment fonctionne la boussole pour qu'ils puissent le faire chez eux, voici le lien (<https://www.maisondesvolontaires.org/boussole/>)***
- ***Durée de la Boussole 10min max***

Durée de l'atelier 1h30, Venir 20
à 30 min à l'avance pour bien
tout préparer !!!!!!!!