

COÉDUCATION...



Des outils

Le dernier numéro de Routes Nouvelles lançait un dialogue autour de la coéducation en cette année du cinquantenaire du nouveau mouvement filles-garçons. La question se posait de la définition du mot « coéducation » au-delà de la question des sexes. Voici quelques pistes d'outils divers pour y réfléchir et le vivre avec chacune des branches !



Co-Aqui en... Aquitaine !

Du 21 au 26 juillet au Moulin Éclés de Lavaure (Dordogne), la région fêtera le 50^e anniversaire des EEDF. Ce rassemblement souhaite aborder la coéducation non pas par l'unique angle de la mixité mais de manière générale par « l'Autre ». « Cet Autre, cette manière péjorative de l'aborder, tu es l'autre donc tu n'es pas moi, tu es différent, tu me fais peur, je te rejette, je n'ai rien à apprendre de toi... ! » Jouer avec les stéréotypes de l'alter pour aborder jour après jour toutes les notions de la coéducation. Toutes les branches d'âge seront présentes, soit 350 enfants et jeunes.

« TanGRAM » en Midi-Py

La région EEDF Midi-Pyrénées propose depuis le début d'année un grand projet sur quatre thèmes autour de la coéducation : les rapports des genres, l'intergénérationnel, l'interculturel et le handicap. Les objectifs de la démarche :

- Permettre à chaque enfant d'explorer un champ de la coéducation,
- Promouvoir un fonctionnement sociétal coopératif où chacun avec ses différences est l'égal de l'autre,
- Transmettre des techniques d'expression et de création,
- Favoriser la dynamique régionale,
- Proposer des pistes pédagogiques de qualité aux responsables d'animation,
- Faire du projet un axe de formation pour les responsables d'animation.

Un premier congrès d'enfants élus par chaque structure s'est déroulé en février en même temps que le congrès régional, un vrai temps démocratique avec tous les enjeux que cela implique.

Un grand rassemblement se déroulera du 21 au 26 juillet 2014 au centre international Éclés de Bécours

(Aveyron). La majorité des groupes de la région sera présente entre 500 et 800 enfants, entre 100 et 150 responsables d'animation et une centaine de personnes à l'organisation. C'est l'aboutissement de la dynamique et des projets des unités. C'est le moment de valoriser ce qui a été fait et de projeter les enfants dans leur citoyenneté pour qu'ils préparent un avenir autour de la coéducation.

Pour mener à bien son projet, un KitGRAM a été envoyé à chaque groupe local. Nous vous invitons à le demander à la région, il est riche de réflexions et d'idées !

→ Contact : midi-pyrenees@eedf.asso.fr

Pistes supplémentaires

Pour les Aînés

- Intergénérationnel : il existe des réseaux et associations dans de nombreuses villes qui proposent de tisser des liens avec des personnes âgées. Ce peut être un projet individuel ou collectif. Allez lire l'excellent projet « En vélo Simone », le JDA n° 137 propose des pistes pour le reproduire et l'adapter en camp itinérant : <http://envelosimone.blogspot.fr>

- Filles/Garçons : les QCM répertoriés par le projet TanGRAM sont une source de nombreuses après-midi pour s'amuser et se faire surprendre sur des points de connaissance...

De vraies malles à trésor :

- CIDEM : <http://itinerairesdecitoyennete.org/>

- CÉMÉA : www.cemea.asso.fr/aquojouestu/fr/outils-pedagogiques/index.htm

- Chez les Scouts belges : www.lesscouts.be/animer (accueil de tous, stéréotypes et diversité culturelle...)

N'hésitez pas à partager vos ressources pour les indiquer sur l'espace documentaire du site www.eedf.fr



Du côté des Lutins

Mettre en place une activité pour des Lutins afin de les sensibiliser à la notion de coéducation peut paraître compliqué. Voici deux propositions pour vous y aider. À vous de les mettre en place et de les adapter !

JEU À POSTE

Objectif : C'est une sensibilisation à la différence et à la force de la coopération. Il est intéressant de faire ce jeu avec des enfants d'âges différents ou en associant un adulte avec des enfants, par exemple lors d'un week-end famille (prévoir alors des épreuves spéciales enfant, adulte et tous ensemble).

Règles : Les équipes de 4 à 5 participants sont mixtes.

Liste d'épreuves à réaliser en coopérant :

- Définir le mot « coéducation » en utilisant la BD Lutins du numéro 230 de mars 2014 de L'Équipée.
- Deux personnes, ayant une baguette chacun, doivent déplacer ensemble un objet, seule la baguette peut toucher l'objet.
- Faire un parcours d'obstacles où chacun a un handicap différent (avoir les yeux bandés, ou les pieds attachés en se déplaçant sur les fesses, ne pas s'aider des mains...).
- Reproduire une forme (dessin ou assemblage de pièces). Le reproducteur a des lunettes en carton

ayant juste un petit trou pour voir (handicapant ainsi la vue). Il peut être aidé par une voix ou des mains munies de mouffles.

- Un quizz individuel sur les stéréotypes et des expressions (« les garçons ça ne pleurent pas », « il me faut deux garçons forts pour porter les caisses... »).
- À la fin du jeu, on compte le nombre de oui et de non pour chaque question. On peut ainsi réutiliser le résultat lors d'un goûter philo. Il est aussi possible d'exposer des illustrations cassant ces stéréotypes (par exemple, ce sont les mamans qui cuisinent et mettre une photo d'un grand chef homme).
- Reconnaître un style de musique (musiques du monde : africaine, celte, corse, bretonne... ou style jazz, rock, valse, salsa...).
 - Associer des drapeaux ou des noms de capitale ou de monument à son pays.
 - Kim goût de spécialités d'origines diverses.
 - Utiliser les jeux du poster Lutins autour de la coéducation de L'Équipée de juin 2014 n°231.

LA FOIRE AUX SAVOIRS

Objectif : Chacun possède un bagage de connaissances et de savoirs, que l'on ait 6 ans ou 66 ans. Pour permettre à l'enfant d'en prendre conscience et aussi de le transmettre, voici une technique pour mettre en place une « foire aux savoirs ». Dans cet atelier, il est important de créer une ambiance (style jeu télévisé, remise de prix...) pour le rendre ludique.

Déroulement :

1. Les responsables définissent des catégories de domaines de connaissance (1 par affiche : dessins, jeux, chants, danse, bricolage...).
2. Chaque participant a un nombre de post-it identique (3 à 5) avec son prénom ou sa photo.
3. Les catégories sont lues à voix haute, illustrées d'exemples.
4. Chacun écrit ou dessine une chose qu'il sait faire sur chaque post-it (en évitant les choses que l'on fait ensemble) et les colle sur l'affiche correspondante. Par exemple, pour l'affiche dessin : une princesse ; pour l'affiche jeu : mikado ; l'affiche bricolage : pliage de grenouille...).
5. Lire ensemble les différentes réponses.

Une fois l'inventaire de savoirs réalisé, il faut créer un espace d'échange et de transmission du savoir.

- Chacun choisit une chose qu'il ne sait pas faire et qu'il a envie d'apprendre à partir de l'inventaire fait précédemment. Pour cela, il colle un post-it soit d'une autre couleur avec son prénom soit sa photo.
- Les responsables auront prévu des temps pour mettre en place les ateliers. Il faut prévoir au moins deux temps pour permettre à ceux qui vont « enseigner » de pouvoir à leur tour apprendre, et aussi pour avoir le matériel adéquat.

Le rôle du responsable est de valoriser (et donc d'avoir repéré) des choses que les enfants savent faire et qu'ils ont envie de partager.

Pistes supplémentaires

- Interculturel : jeux de société « bonjour Simone » ou « bonjour Robert », éd. Jeux F.K.
- Handicap : L'Équipée : poster d'Arsène n°194, BD n°209 ; Journal de l'animation n° 142 et 149 « handi-olympiade »



Du côté des Louveteaux

Deux exemples d'activités autour, d'une part, des stéréotypes filles-garçons et de leurs évolutions à travers le temps et, d'autre part, autour de la coopération pour faciliter une réflexion autour du vivre-ensemble.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Principe : Cette activité est très simple, il suffit de lire un conte classique et reconnu en changeant le sexe du personnage (par exemple : Cendrillon est très appropriée à ce jeu).

Déroulement :

- De temps en temps, faire des pauses en demandant : « Avez-vous remarqué quelque chose d'inhabituel dans cette histoire ? ».
- Puis, faites l'analyse avec les enfants de ce qu'ils ont vécu pendant la lecture. Demandez-leur ce qui les a surpris et leur a paru inhabituel.
- Ensuite, demandez-leur les activités et les traits de caractères habituels de chaque sexe. Répertoriez-les dans un tableau visible de tous. Comparez ce tableau avec la version habituelle du conte et demandez si les personnages y ont des caractéristiques et des activités typiques et s'ils connaissent d'autres histoires de ce type. Interrogez les enfants pour savoir si ces caractéristiques et ces activités reflètent encore les hommes et les femmes d'aujourd'hui. Enfin, réalisez un tableau en répertoriant les caractéristiques et les activités inhabituelles pour une fille et pour un garçon soulevées dans le conte, puis d'après l'expérience de chaque enfant.



- Définissez « stéréotype » aux enfants et questionnez-les sur ce que peuvent être les conséquences des stéréotypes sur les filles et les garçons (inégalités, violence contre les personnes qui ne correspondent pas aux stéréotypes, injustices...). Enfin, faites un petit bilan des ressentis des enfants sur l'activité !

LE CERCLE COOPÉRATIF

But du jeu : Récupérer le plus d'objets possibles au sol sans lâcher les mains des uns et des autres. Bref, savoir coopérer !

Déroulement :

- Le responsable dépose au sol différents objets légers et non dangereux sur une grande surface (boîte d'œufs, balle en mousse, morceaux de cartons colorés, tissus...).
- Les Louveteaux forment un cercle en se donnant la main. Avant le début du jeu, ils se tiennent à l'extérieur de la surface.
- Le responsable annonce un nombre minimum d'objets à récolter pour gagner et les règles du jeu :
 - le cercle se déplace comme il le souhaite dans la surface tant qu'il reste formé,
 - les Louveteaux peuvent ramasser les objets comme ils le souhaitent tant que le cercle n'est pas rompu,

- tout objet ramassé et tombé à nouveau au sol est perdu.

- Au signal, le cercle entre dans la surface de jeu et les Louveteaux doivent récupérer le plus d'objets possibles dans un temps chronométré. La difficulté est de ne pas se lâcher les mains et de conserver les objets récoltés jusqu'à la fin de l'épreuve (coincé sous un bras, entre les mains de deux joueurs...).
- À la fin du jeu, demandez aux Louveteaux ce qui leur a posé difficulté, ce qui les a aidé, ce qu'ils ont trouvé comme solutions...

Pistes supplémentaires

- Handicap : L'Équipée : Jeux à tester n° 194
- Filles/Garçons : Jeu « coéducation » des SGDF



Du côté des Éclés

Un exemple approfondi pour discuter de l'identité, question cruciale à la branche Éclaireurs, et de son positionnement dans et vis-à-vis d'un groupe.

LE DOMINO HUMAIN

Les objectifs :

Cette activité vise, en plus de faire connaissance au sein d'un nouveau groupe, de se rendre compte de ce qui nous lie et de ce qui nous différencie des autres. Nous travaillons ici la notion d'identité, qui est, chez les adolescents, et donc chez les Éclés, la question centrale des questionnements contemporains à la puberté : Qui suis-je ? À qui dois-je me comparer ? En quoi dois-je imiter et jusqu'où dois-je me différencier des autres ?

Bref, en tant qu'acteurs d'éducation populaire, notre ambition est de donner aux jeunes des clés de compréhension de leurs propres attitudes. Il ne s'agit pas d'empêcher l'identification entre pairs, ni de restreindre les initiatives personnelles au sein du groupe, il est simplement question de capacité d'analyse de ses propres comportements.

Un temps d'échange :

L'activité présentée ici peut sembler légère et ludique, mais, comme la plupart du temps, ce qui compte est la discussion que l'on a après, lorsque le jeu et l'expérimentation sont terminés, lorsque l'excitation du défi est retombée. L'activité sans l'analyse n'a pas de vertu pédagogique, il faut donc veiller à ce qu'un temps d'échange soit réservé.

Déroulement :

1. Demander au groupe de choisir mentalement deux caractéristiques simples qui les définissent. Exemples : j'aime le chocolat, je déteste le dimanche matin, les cours d'histoire me passionnent...

Chacun attribue, toujours en silence, une de ces caractéristiques à son bras droit et l'autre à son bras gauche. Exemples : j'aime le chocolat à droite et je déteste le dimanche matin à gauche.

2. Tour à tour, les joueurs annoncent la caractéristique de droite et celle de gauche et on joue aux dominos de cette manière, en s'accrochant par le bras. L'objectif est d'assembler une forme contenant tous les joueurs.



Bilan :

Voici les questions que peuvent poser les responsables :

- Est-ce que tout le monde a eu quelqu'un à ses deux côtés ?
- Si non, comment cela a-t-il été vécu ?
- Avons-nous découvert des caractéristiques chez certains joueurs qu'on ne connaissait pas ?
- Quelle était la caractéristique la plus répandue chez les joueurs ?
- ...

Ainsi, les questions peuvent induire un débat sur la difficulté d'être différent au sein d'un groupe, la volonté de l'être, ce qui fait l'unité d'un groupe, etc. Vous pouvez conclure en abordant deux concepts qui enrichissent la perception de l'identité :

- L'identité *Ipse* : ce qui compose mon identité et qui fait que je suis différent de tous les autres humains
- L'identité *Idem* : ce qui me rattache à un groupe (je suis breton, j'aime le rock...).

Ceci est symbolisé par la carte d'identité : elle comporte des éléments de mon identité *Ipse* qui n'appartiennent qu'à moi : ma taille, ma photo, ma date de naissance, mais en même temps elle dit que je suis français, donc que j'appartiens à un groupe.