

Vous êtes animateur, membre d'associations de solidarité internationale, enseignant...

Vous désirez aborder de façon ludique et interactive:

- la dette des pays du tiers-monde
- le rôle et le fonctionnement des organisations internationales, telles que le FMI et la BM
- les principaux enjeux historico-géopolitiques de 1945 à nos jours
- la (dé)colonisation et ses conséquences
- les difficultés de gérer un pays et l'apprentissage de la démocratie
- les mécanismes de dépendance entre Nord et Sud de la planète
- l'interdépendance entre différents secteurs d'activités (économique, social, environnemental,...)
- les pistes d'action possibles en tant que citoyen pour réduire les inégalités mondiales ...

Formation d'appropriation de l'outil

Quand ?

**Le samedi 14 mars 2009
De 9h à 17h30**

Où ?

Dans les locaux d'Orcades
rue Albin Haller, 6 bis - zone
industrielle République II
86 000 Poitiers

Pour qui ?

Enseignants, animateurs socio-culturels, membres d'ONG, éducateurs, ...
ou toute personne intéressée par l'animation de ce jeu

Nombre de participants ?

Minimum 10 et maximum 16

Vous pouvez vous procurer la boîte de jeu Sudestan auprès du SCI-Belgique au prix de 35€ (facultatif)

à verser sur le compte n°
001-0829796-37

Vous bénéficierez d'un soutien pédagogique approprié

Pas besoin d'être un(e) spécialiste des questions abordées dans le jeu pour animer le Sudestan!

Pour vous faciliter la tâche d'animateur, nous avons préparé un dossier pédagogique reprenant:

- le déroulement du jeu étape par étape
- des définitions des concepts liés au jeu, illustrées par des exemples
- des pistes pour son exploitation pédagogique
- une bibliographie

Dans la boîte de jeu, vous trouverez aussi un dossier complet sur la dette, édité par le Centre National de la Coopération au Développement.

Important:

un formateur du SCI peut venir co-animer le jeu avec vous.

Découvrez le Sudestan lors de notre formation d'appropriation

Vous "vivrez" l'outil en tant que participant(e) et vous initierez ensuite à son utilisation. Nous décomposerons les différentes étapes de l'animation et certains d'entre vous auront la possibilité de se jeter à l'eau et d'animer.

Témoignages

Mme Minet, professeur de sciences économiques et géographie au Collège du Sacré-Coeur de Charleroi:

"J'ai trouvé le jeu nuancé et amusant. Complété par une approche plus pédagogique et conceptuelle, il est un excellent outil de formation en classe."

Mme Delvaux, professeur de sciences sociales à l'Ecole Ma Campagne d'Ixelles:

"Les contenus du jeu sont tout à fait adaptés à des élèves de l'enseignement technique et illustrent très bien les sujets exploités en classe, notamment pour le chapitre sur la colonisation et ses conséquences."

Gaël L., élève de 6ème technique de l'Institut Saint-Joseph d'Etterbeek:

"On comprend pourquoi le tiers-monde a tant de mal à se relever. Le jeu met en évidence la situation réelle et permet d'aborder le monde avec un regard critique. A faire absolument!"

Pour vous inscrire à la formation à l'animation du jeu Sudestan ou pour obtenir plus d'informations, prenez contact avec:

Fanny Gimeno

Tél.: 05.49.41.49. 11

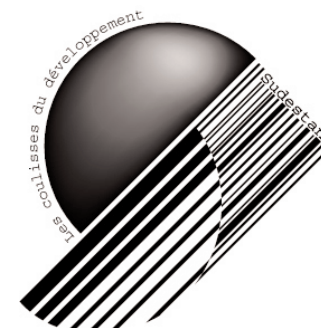
E-mail : eadsi@orcades.org

Site internet : www.orcades.org

Le Sudestan a été conçu par le SCI-Projets Internationaux (Service Civil International), ONG d'éducation au développement et Organisation de Jeunesse.



Editeur responsable : Luc Henris
c/o SCI-Projets Internationaux
Rue Van Elewyck 35 - 1050 Bruxelles



Le sudestan

Un outil de sensibilisation aux relations Nord-Sud et au développement

De la théorie au vécu...

Le Sudestan emmène les participants dans quatre pays imaginaires dont ils vont devenir les ministres.

Afin de développer leur pays et de lui assurer une certaine stabilité, ils vont devoir établir des priorités, composer avec l'emprunt (et donc la dette), les pressions internationales, le contexte géopolitique et les lois du marché.

Le Sudestan constitue une excellente mise en situation pour comprendre les mécanismes à l'origine du **fossé entre Nord et Sud** de la planète et décortiquer la notion de "**développement**". Il permet d'établir des liens entre différentes matières vues en classe.

Nombre de joueurs: de 6 à 24 joueurs

Âge des joueurs: dès 16 ans

Durée du jeu: 2h30