

FICHE 1 LA CARTE DES IMPACTS

 45 min

Objectifs

- Réfléchir individuellement et collectivement aux répercussions et aux différents types d'impacts du voyage solidaire.
- Comprendre les différentes échelles.
- Identifier les acteurs et actrices concerné-e-s.

Matériels

- Paperboard ;
- Post-it ou feutres de différentes couleurs.

Notions clés abordées

- Les jeunes aujourd'hui ont souvent conscience de l'impact environnemental qu'aura le trajet de leur voyage, notamment s'ils et elles choisissent l'avion pour s'y rendre. Mais leur voyage aura de nombreux autres impacts, sur eux-mêmes, sur la communauté qui les accueille et sur le monde et la planète. L'animation permet de conscientiser et de visualiser les échelles des conséquences de leur voyage.

Points d'attention pour l'animateur-riche

Il est probable que les participant-e-s ne comprennent pas la notion d'impact au début de l'animation. Ce n'est pas grave, mais n'hésitez pas à guider en donnant des exemples concrets si le groupe est bloqué.

L'objectif de l'animation n'est pas de citer exhaustivement l'intégralité des impacts – il y en a trop et certains, comme les impacts géopolitiques, économiques, etc. peuvent nous dépasser –, mais d'amener les jeunes à comprendre que leur voyage aura plus de conséquences qu'il n'y paraît de prime abord.

Déroulement de l'animation

1. En amont de l'animation : avoir dessiné sur un paperboard une grande carte schématique du monde, où l'on peut distinguer les continents, la France et le pays de destination, si celui-ci est déjà connu des participant-e-s.

2. L'animateur-riche pose la question aux participant-e-s : qu'est-ce que le projet va provoquer ? Quelles vont être les conséquences de votre voyage ? Volontairement, l'animateur-riche ne va pas immédiatement donner des pistes de réflexion, sauf si le groupe n'a aucune idée.

3. Ensuite, les participant-e-s écrivent sur la carte directement leurs réponses ou les placent avec des Post-it tous de la même couleur. Les participant-e-s peuvent dessiner sur la carte, tracer des flèches de leur trajet, etc.

4. Puis l'animateur-riche pose une série de questions une à une et laisse un temps de réflexion et d'écriture, chaque fois sur un Post-it d'une des trois couleurs, que les jeunes placent ensuite sur la carte.

- Quelles vont être les conséquences de ce voyage pour vous personnellement ? – Post-it ou feutre bleu
- Pour les différentes personnes impliquées dans le projet (partenaire, communauté d'accueil, jeunes sur places...) – Post-it ou feutre rouge
- Pour le territoire puis le pays qui accueille (conséquences sur le commerce local, pour les habitant-e-s de la commune...) – Post-it ou feutre rouge
- En France : votre famille et vos ami-e-s en France – Post-it ou feutre rouge
- Pour la planète : quelles sont les conséquences environnementales du projet (trajet en avion, en voiture, en train) – Post-it ou feutre vert
- Pour la paix dans le monde... – Post-it ou feutre vert

Les 3 couleurs de Post-it permettent de distinguer les différents niveaux d'échelle.

5. L'animateur-riche reprend les idées proposées et demande aux participant-e-s de se projeter à 5 ans. Quels impacts de leur voyage seront toujours présents ? Quels seront les nouveaux impacts et conséquences du projet ? Entourer les idées qui persisteront toujours dans 5 ans.

Pensez à l'augmentation de la tolérance et la lutte contre le racisme en France et dans le monde grâce à la rencontre interculturelle vécue, à l'impact éventuel sur les choix de vie des jeunes à leur retour...

