

**NOUS CONTACTER**

**Pour réserver ou avoir des informations, contactez-nous :**

par mail : [gaia.ead@gmail.com](mailto:gaia.ead@gmail.com)

ou par téléphone au : (+33)3 20 53 76 76

Du lundi au vendredi

de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h

71 rue Victor Renard

(Métro L2 Porte d'Arras)

59000 Lille



# CENTRE

# GAÏA



Centre de formation  
et d'éducation à la  
citoyenneté et à la  
solidarité internationale

**pour un monde plus juste, plus solidaire, plus durable**

### Catalogue d'animations, formations et tarifs



LE PARTENARIAT



**SUIVEZ-NOUS**



[www.lepartenariat.org](http://www.lepartenariat.org)



Le Partenariat - Centre Gaïa  
Organisation d'éducation et  
de solidarité internationale



Pas de Calais  
Le Département



**Envie de rejoindre l'association ?**

Scannez le QR code pour accéder au formulaire d'adhésion !



# LE PARTENARIAT

Créé en 1981, le Partenariat est une association d'éducation citoyenne et de solidarité internationale qui lutte contre les inégalités, pour un monde plus solidaire.

## NOS PRINCIPES ET ZONES D'ACTION

### La concertation

avec tous les acteurs institutionnels et de la société civile dans chaque phase des projets.

### La participation

des bénéficiaires en tant qu'acteurs dès le début du projet.

### L'action dans la durée

par l'appui aux structures déjà existantes ou par la création de structures pérennes, favorisant une réelle intégration des projets au niveau local (approche filière).

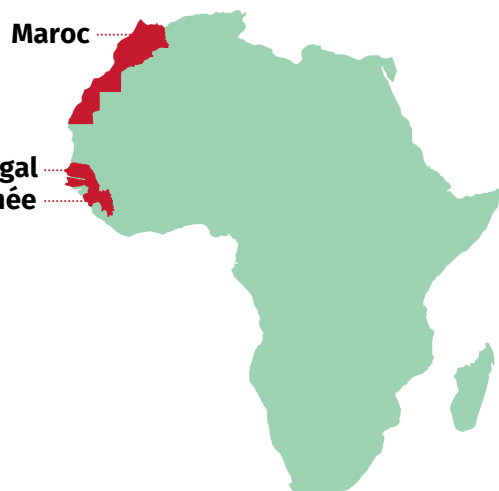
### Le travail en réseau

avec des partenaires techniques.



## NOS MISSIONS

- Développer une coopération à taille humaine entre des partenaires du Nord et du Sud et renforcer les capacités des acteurs locaux pour l'amélioration des conditions de vie des populations.
- Sensibiliser les citoyen.ne.s du Nord et du Sud aux enjeux du développement durable dans ses dimensions sociales, économiques et environnementales, et travailler à faire émerger un esprit de solidarité au niveau local et international.



## QUELQUES CHIFFRES

**5** programmes structurants comprenant de nombreux projets.

**65** salariés, volontaires et bénévoles en France, au Sénégal, au Maroc et en Guinée.

**10 000** personnes sensibilisées à l'ECSI (éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale)

**30 000** bénéficiaires des projets de développement.

# LE CENTRE GAÏA

Le Centre Gaïa a été créé en 2006 par le Partenariat en collaboration avec l'association belge Studio Globo. Acteur incontournable de l'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI) dans les Hauts-de-France, le Centre Gaïa est reconnu par l'Éducation Nationale. Il bénéficie également de l'agrément du rectorat en tant qu'Association Éducative Complémentaire de l'École Publique.

## QUE PROPOSE LE CENTRE GAÏA ?

Le Centre Gaïa propose de nombreuses activités de sensibilisation à destination des enfants, des jeunes et des adultes, au moyen de la pédagogie active. Adaptées aux différents publics, ces animations permettent d'appréhender le monde sous différents angles et de développer les valeurs de tolérance, de partage, de respect de l'autre et de l'environnement.

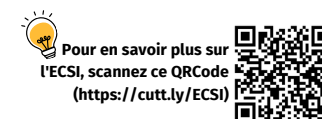
## QUEST-CE QUE L'ECSI ?

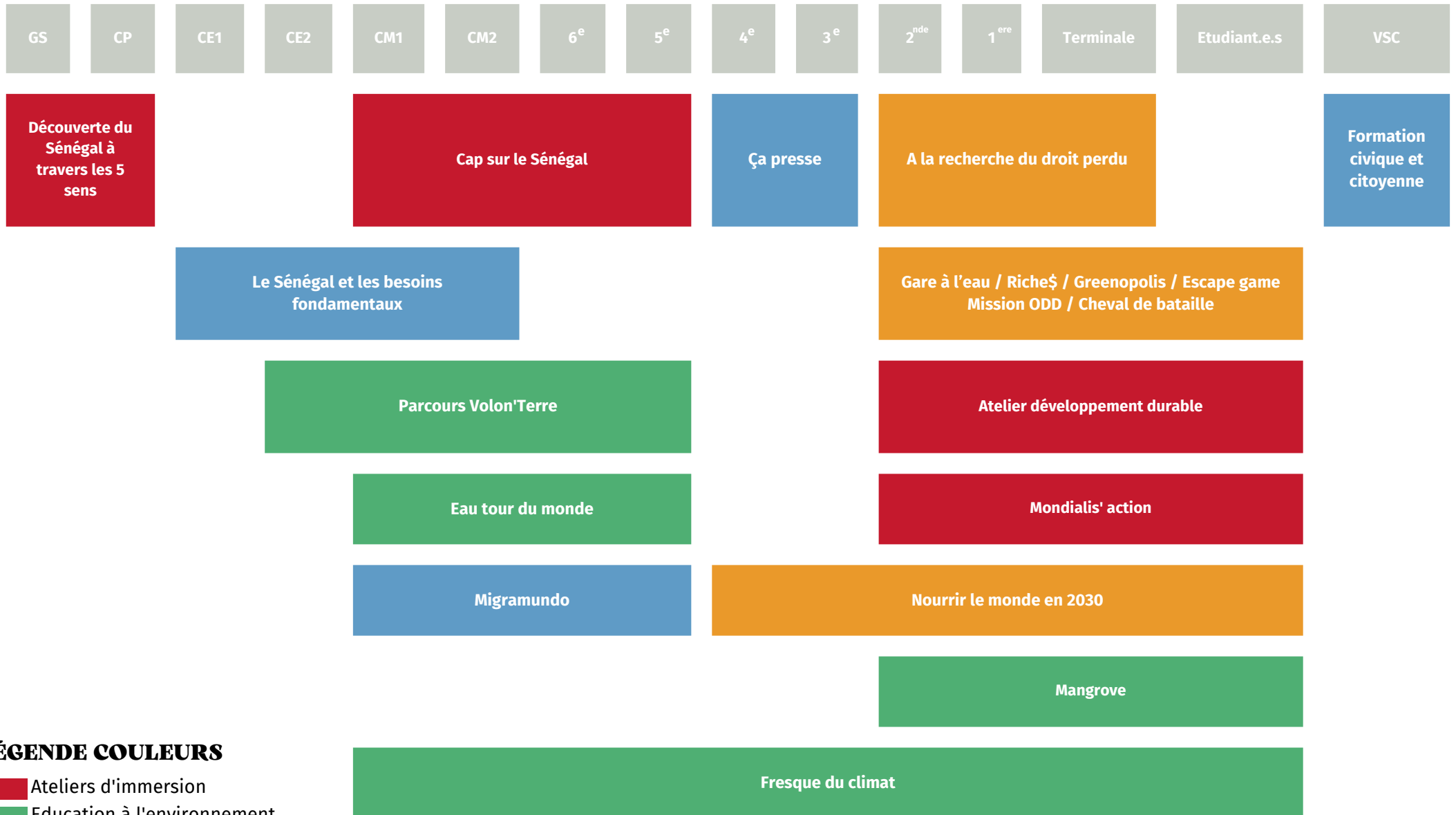
Comprendre les mécanismes d'interdépendances et d'exclusion dans le monde, prendre conscience de l'importance d'une démarche citoyenne favorisant une solidarité entre différents territoires, générations et groupes sociaux, tels sont les objectifs de l'ECSI. Elle vise une transformation sociale et la construction collective d'autres modes de développement respectueux des droits humains et de l'environnement.



## LA PÉDAGOGIE ACTIVE, C'EST QUOI ?

Le Centre Gaïa a choisi la pédagogie active comme méthode, plaçant le.la participant.e au cœur de son apprentissage. On apprend mieux en étant impliqué dans un projet. Cette méthode privilégie les situations authentiques d'expérience, d'investigation et de recherche collective de solutions.





## LÉGENDE COULEURS

- Ateliers d'immersion
- Education à l'environnement
- Citoyenneté mondiale
- Objectifs de développement durable



## CAP SUR LE SÉNÉGAL

- 📍 CM1 à la 5<sup>e</sup>
- 👥 14 à 33 participant.e.s maximum
- 🕒 3 heures
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa

En immersion dans des décors entièrement reconstitués, les participant.e.s évoluent dans un village ou une ville du Sénégal à travers un jeu de rôle. Après un voyage en avion, les enfants adoptent les vêtements, le prénom et le métier d'un.e Sénégalais.e. Ielles sont amené.e.s à travailler ensemble et à expérimenter la citoyenneté et la solidarité, tout en découvrant les contraintes et les richesses de ce pays.

### Compris dans la prestation :

Un module de préparation pour les enseignant.e.s, des livrets pédagogiques et un accès à un jeu numérique pour poursuivre la démarche éducative en classe.

## ATELIER DÉCOUVERTE DU SÉNÉGAL À TRAVERS LES 5 SENS

- 📍 GS et CP
- 👥 30 participant.e.s maximum
- 🕒 1 heure 30
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa

Réparti.e.s en petits groupes, les enfants s'immergent dans une ville ou un village sénégalais, qu'ielles découvrent en faisant appel à leurs cinq sens.

Certain.e.s réaliseront du jus de bissap, d'autres confectionneront des instruments de musique ou pileront du mil...

### Compris dans la prestation :

Un module de préparation pour les enseignant.e.s.



## ATELIER MONDIALIS'ACTION

- 📍 A partir de la seconde
- 👥 8 à 25 participant.e.s maximum
- 🕒 2 heures 30 - 3 heures

Immergé.e.s dans une simulation de négociations entre acteur.ice.s du secteur du jus d'orange, les participant.e.s plongent au cœur de la mondialisation. Devenant cueilleur.se.s, producteur.rice.s au Brésil ou distributeur.rice.s en Europe, ielles comprennent les impacts économiques, sociaux et environnementaux du commerce.

Ce jeu de rôle leur permet de s'interroger sur la portée des modes de consommation citoyens et solidaires, à la fois sur un plan local et global.

## ATELIER DÉVELOPPEMENT DURABLE

- 📍 A partir de la seconde (en demi-groupe)
- 👥 13 à 29 participant.e.s maximum
- 🕒 2 heures
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa

Endossant les fonctions de commerçant.e, pêcheur.se ou cultivateur.rice, les participant.e.s prennent part soit au débat sur l'agriculture biologique dans un village sénégalais, soit au conseil de quartier à Saint-Louis pour lutter contre l'érosion côtière. Ce jeu de rôle permet de réfléchir au développement durable au Sénégal.



Vous aimez nos animations et aimeriez en proposer plus d'une à vos élèves ?  
Saviez-vous que nous pouvons cocréer, avec vous, un parcours complet sur-mesure regroupant certaines de nos animations pour une ou plusieurs classes de votre établissement ?  
Découvrez l'option Parcours Pédagogique en p.13-14 !

# L'ÉDUCATION À

# L'ENVIRONNEMENT

## PARCOURS VOLONTERRE

🏠 CE2 à la 5<sup>e</sup>

👥 30 participant.e.s maximum

🕒 2 heures 30

📍 Uniquement au Centre Gaïa

⚠️ Seulement de mars à octobre

Ce jeu de stands en extérieur permet aux participant.e.s de découvrir les enjeux du développement durable au sens large. Pendant l'activité, les élèves se déplacent sur différents ateliers participatifs en lien avec la biodiversité, l'eau, les énergies, les déchets et la solidarité internationale. Le lien entre chacune de ces thématiques et le changement climatique est également abordé. La séance se termine par une discussion sur les bons gestes à adopter aux niveaux local et global, en lien avec les objectifs de développement durable.



## MANGROVE

🏠 Lycéen.ne.s et étudiant.e.s

👥 8 à 20 participant.e.s maximum

🕒 2 heures

L'atelier *Mangrove* est une histoire à choix permettant de comprendre les différents enjeux sociaux, économiques et environnementaux associés à la protection des mangroves.

Afin de guider les participant.e.s dans la prise de décisions et de mettre en avant les différents enjeux liés à cet écosystème, des rôles leur sont donnés. Ils et elles représentent ainsi différent.e.s acteur.ice.s impliqué.e.s dans la restauration de la mangrove à Saint- Louis au Sénégal.

Il faudra peser le pour et le contre des mesures proposées !

## EAU TOUR DU MONDE

🏠 CM1 à la 5<sup>e</sup>

👥 12 à 30 participant.e.s maximum

🕒 2 heures

Ce jeu de plateau pédagogique en équipe permet de sensibiliser sur l'accès à l'eau et à l'assainissement à travers six pays. Une réflexion est entamée sur les inégalités face à cette ressource et sur les possibilités d'actions individuelles et collectives.

A travers six pays qui sont le Bangladesh, le Brésil, la Chine, les Etats-Unis, la France et le Sénégal. En groupe, les élèves vont pouvoir découvrir les pays concernant leur utilisation d'eau, les problèmes existants, etc.



## FRESQUE DU CLIMAT

🏠 à partir de CM1

👥 4 à 32 participant.e.s maximum

🕒 2 heures / 3 heures (version adulte)

Créé en 2018 par Cédric Ringenbach, les données sont tirées des rapports du GIEC.

En mobilisant l'intelligence collective du groupe, *La Fresque du Climat* permet à tous les publics de s'approprier le sujet du changement climatique.

Cela permet de comprendre les bases du changement climatique, d'établir les liens de cause et conséquence à propos de chaque mécanisme influant sur le climat.

Cela aide à comprendre les bases du changement climatique, d'établir les liens de cause et conséquence à propos de chaque mécanisme influant sur le climat.

Il existe une fresque junior accessible du CM1 à la 5<sup>e</sup> et une fresque adulte à partir de la 4<sup>e</sup>.

## FORMATION CIVIQUE ET CITOYENNE ANIMATION

- Volontaires en service civique
- 2 jours

Cette formation permet de découvrir de manière ludique et interactive les enjeux liés au développement durable, à la solidarité internationale ainsi qu'à l'interculturalité.

En lien avec l'actualité, des temps d'activités et d'échanges sont organisés autour de thématiques sociétales. Les volontaires en service civique pourront élaborer leur propre programme afin d'approfondir les thématiques de leur choix :

le volontariat international, la mondialisation, l'agriculture biologique, l'accès à l'eau, les inégalités de genre, l'érosion côtière, etc...



### MIGRAMUNDO

- CM1 à la 6<sup>e</sup>
- 30 participant.e.s maximum
- 3 heures

Migramundo est un jeu sur la thématique des migrations dans tous ses aspects permettant de développer l'esprit critique des élèves. Le jeu se joue en 6 équipes. Le but est de permettre à chaque élève représenté sur le plateau de jeu d'effectuer son parcours de migration en entier. Pour cela, les élèves devront coopérer entre eux, car si un.e enfant n'a pas terminé son parcours, c'est toute la classe qui perd.

Lors de ce parcours, les élèves rencontreront des obstacles. Pour les surmonter, elles devront répondre à des questions, et solliciter leurs camarades quand ils ne trouvent pas de réponse. Ces questions tendent à leur en faire apprendre davantage sur les migrations, le champ lexical de la migration, et sur la réalité de la vie des personnes migrantes.



### LE SÉNÉGAL ET LES BESOINS FONDAMENTAUX

- CE1 au CM2
- 8 à 30 participant.e.s maximum
- 1 heure 30
- Uniquement dans votre établissement

Cette activité en deux parties aborde la question des besoins fondamentaux. D'abord, en groupe, des cartes leurs seront distribuées afin de choisir les cinq besoins fondamentaux.

Un échange, accentuant les différentes perceptions des joueurs, se crée alors. C'est un point de départ essentiel aux élèves afin d'accepter la différence, à cerner et acquérir un regard critique sur leurs propres habitudes et préférences quotidiennes.

Dans une seconde partie, il s'agit de faire le lien entre ces besoins fondamentaux et les objets du quotidien au Sénégal. Cela permet de comprendre les différences d'accès aux cinq besoins fondamentaux selon le pays par la découverte d'objets issus du quotidien au Sénégal.



### ÇA PRESSE !

- 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>
- 12 à 30 participant.e.s maximum
- 1 heure 50 par séance

Ce jeu en deux séances complémentaires permet d'apporter d'autres données sur les migrations et d'avoir une réalité sur ce qu'il se passe dans le monde entier, d'une échelle locale (Nord-Pas-de-Calais) à une échelle internationale.

La première séance de cette animation permet aux participant.e.s de retracer des parcours de mobilités (migrations), ce qui aide à faire évoluer leurs représentations à ce sujet. Lors de la deuxième séance, les participant.e.s développent une lecture réfléchie des informations données dans les médias à travers des énigmes et messages codés.



# LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Le Centre Gaïa contribue à l'atteinte des Objectifs de Développement Durable (ODD) fixés par l'Organisation des Nations Unies (ONU). Les ODD sont 17 objectifs mondiaux que les états s'engagent à atteindre d'ici 2030. Ils couvrent l'ensemble des enjeux du développement durable.

## À LA RECHERCHE DU DROIT PERDU

- A partir de la seconde (en demi-groupe)
- 1 classe
- 2 heures



### ODD 10 - INÉGALITÉS RÉDUITES



### ODD 16 - PAIX, JUSTICE ET INSTITUTIONS EFFICACES

Ce jeu s'appuie sur les mécanismes d'un jeu de piste coopératif en six équipes. Elles répondent à des énigmes qui leur permettent de découvrir des parcours, des lieux et des personnalités qui ont contribué au fil de l'histoire à l'accès aux droits humains. L'objectif est de retrouver l'ensemble des droits fondamentaux auxquels chaque être humain devrait avoir accès en 2030.

## CHEVAL DE BATAILLE

- A partir de la seconde (en demi-groupe)
- 8 à 20 participant.e.s maximum
- 2 heures



### ODD 5 - ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES

Ce jeu repose sur le principe d'une partie de petits chevaux, agrémenté d'événements et de règles permettant aux participant.e.s de comprendre les inégalités de genre. Ils et elles seront amenés à échanger autour des enjeux sociétaux liés à ces discriminations.

## GARE À L'EAU !

- A partir de la 4<sup>e</sup> (en demi-groupe)
- 8 à 14 participant.e.s maximum
- 2 heures



### ODD 6 - EAU PROPRE ET ASSAINISSEMENT

Ce jeu, inspiré du "Loup-garou de Thiercelieux", alterne des phases de nuit et de jour où les villageois.e.s peuvent être touché.e.s par des maladies liées au manque d'accès à l'eau ou aux infrastructures d'assainissement. Des événements extérieurs accentuent les maladies ou permettent aux habitant.e.s de débusquer les maladies et d'améliorer leurs équipements.

## NOURRIR LE MONDE EN 2030

- A partir de la seconde (en demi-groupe)
- 5 à 30 participant.e.s maximum
- 2 heures



### ODD 2 - FAIM « ZÉRO »

Dans ce jeu de plateau collaboratif, les participant.e.s doivent chercher des solutions pour pouvoir s'alimenter en eau et en nourriture à l'horizon 2030. Doté.e.s de provisions au début du jeu, les participant.e.s essaient de trouver des solutions pour faire face aux événements extérieurs qui viennent perturber la planète Miam.

## RICHES

- A partir de la 4<sup>e</sup> (en demi-groupe)
- 6 à 30 participant.e.s maximum
- 2 heures



### ODD 1 - PAS DE PAUVRETÉ

Chaque groupe de participant.e.s incarne un personnage différent en situation de précarité dans un pays. Dix paramètres de niveau de vie sont représentés par des jauges à des échelles distinctes pour chaque personnage. L'objectif est de sortir de la précarité en faisant des choix qui auront des conséquences positives ou négatives sur leurs conditions de vie.

## GREENOPOLIS

- A partir de la seconde
- 6 à 24 participant.e.s maximum
- 2 heures



### ODD 11 - VILLES ET COMMUNAUTÉS DURABLES

Six villes de différents continents sont représentées par les participant.e.s en petits groupes. Chacune possède des jauges de développement à des niveaux différents (logement, transport, service de santé, eau propre, alimentation, environnement sain). Les participant.e.s interagissent pour trouver des solutions permettant de remplir leurs jauges respectives et ainsi créer la ville la plus durable possible.

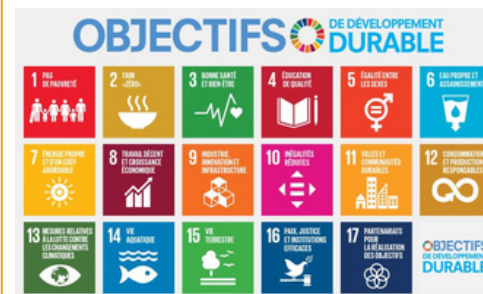
## MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE !

- A partir de la seconde (en demi-groupe)
- 8 à 20 participant.e.s maximum
- 2 heures



### TOUS LES ODD

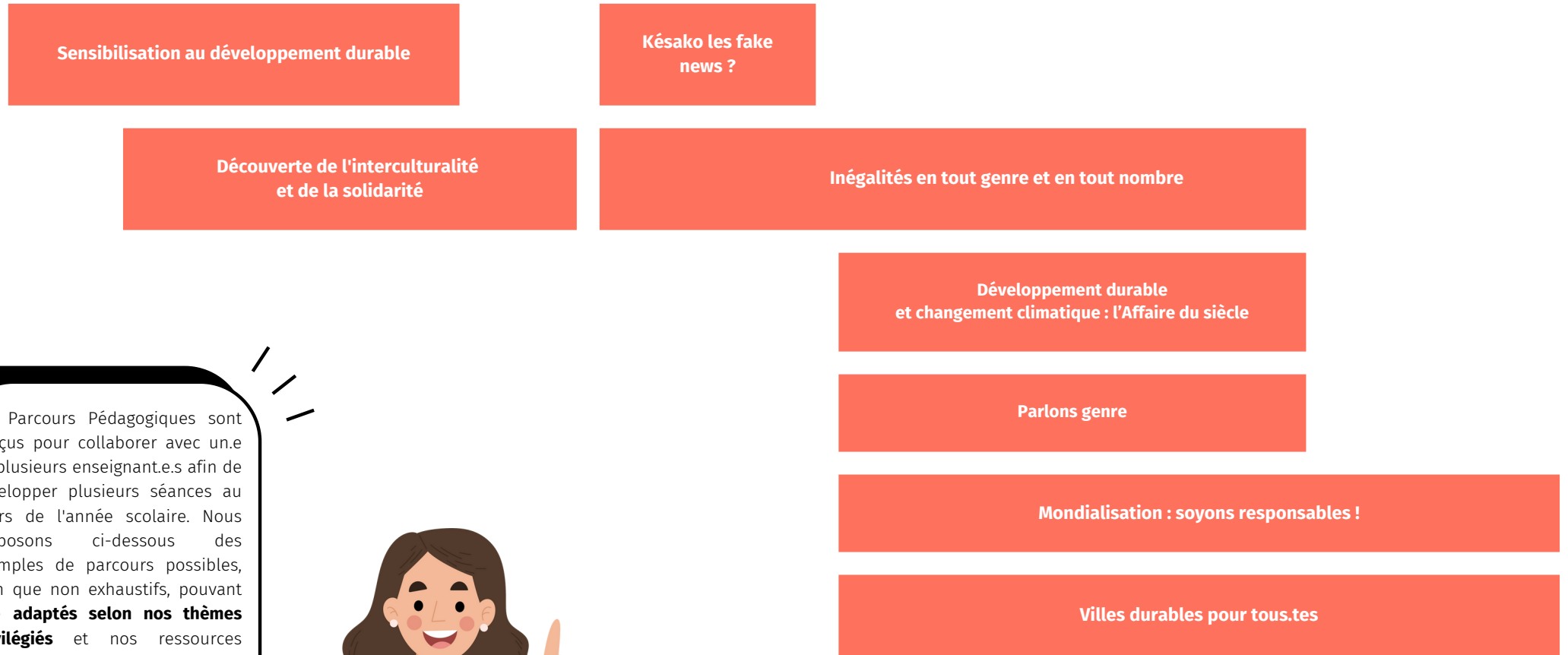
Dans cet escape game, un.e avocat.e de l'ONU sollicite les participant.e.s suite au vol de la mallette contenant sa plaidoirie pour défendre la planète. En groupes, ils et elles devront rechercher et résoudre des énigmes afin de l'aider dans sa quête. Pour cela, il faudra traiter de nombreuses questions dans le temps imparti afin de sauver le monde !



Pour traiter de manière significative les différents ODD, un parcours d'animations composé de plusieurs interventions se révèle davantage pertinent. Retrouvez nos parcours pédagogiques à la p.13 !

# NOS PARCOURS

# PÉDAGOGIQUES



Les Parcours Pédagogiques sont conçus pour collaborer avec un.e ou plusieurs enseignant.e.s afin de développer plusieurs séances au cours de l'année scolaire. Nous proposons ci-dessous des exemples de parcours possibles, bien que non exhaustifs, pouvant être **adaptés selon nos thèmes privilégiés** et nos ressources disponibles. La création d'un Parcours Pédagogique implique une **coopération** entre l'équipe Gaïa et l'équipe pédagogique, avec la possibilité de **concevoir et d'adapter chaque séance en fonction des thèmes choisis**.

Contactez-nous pour en discuter !



Ces parcours peuvent porter sur un thème spécifique, en croiser plusieurs, être transdisciplinaires et même s'étendre à plusieurs classes d'un établissement. Chaque parcours suit un **fil conducteur** reliant les séances, aboutissant à une **restitution finale**. L'équipe Gaïa facilite cette restitution, qui peut prendre **diverses formes** selon les préférences des élèves, **telles que des vidéos ou des expositions**. Une autre innovation consiste à **inclure des acteurs associatifs, des artistes...** dans le parcours pour **valoriser des compétences dans d'autres domaines**.

Vous ne trouvez pas le parcours qui vous intéresse ? **Nous pouvons en créer un ensemble sur-mesure !**



# NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES

Chaque année, le Centre Gaïa s'investit dans plusieurs projets européens. Nous invitons les enseignant.e.s et éducateur.rice.s à y participer aussi et à découvrir les ressources pédagogiques gratuites et en libre accès :



6<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup>

Professeur.e au collège ? Téléchargez notre guide d'action climatique et kit de conférence climatique !



6<sup>e</sup> à la terminale

Vous êtes professeur.e, vous souhaitez en savoir plus sur l'ECSI et avoir accès à de nombreux outils ?

Pour accéder à tous nos outils pédagogiques, scannez ce QRcode (<https://cutt.ly/outils-peda>)

**#YOUTOO**  
6<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup>  
Jeu sérieux abordant les enjeux de cyberharcèlement et du cybersexisme.



## GENDER ADVENTURE

3<sup>e</sup> à la terminale

Jeu sérieux autour des enjeux de discriminations de genre.

Accédez aux jeux, livrets pédagogiques et modules de formation en ligne pour enseignant.e.s !



# NOS TARIFS

Nous proposons nos animations du lundi au jeudi.

## L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ MONDIALE

Au Centre Gaïa Dans vos locaux\*

<b>LE SÉNÉGAL ET LES BESOINS FONDAMENTAUX</b> Atelier de 1h30, pour les CE1 au CM2, en classe	/	175 €*
<b>ÇA PRESSE !</b> 2 séances de 1h50, pour les 4 <sup>e</sup> et 3 <sup>e</sup>	270 €	230 €*
<b>FORMATION CIVIQUE ET CITOYENNE</b> Formation de 2 jours, pour les volontaires en service civique	100 €	/
<b>MIGRAMUNDO</b> Atelier de 3h, du CM1 à la 6 <sup>e</sup>	270 €	

## L'ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

<b>LE PARCOURS VOLON'TERRE</b> Atelier de 2h30, du CE2 à la 5 <sup>e</sup>	250 €	/
<b>EAU TOUR DU MONDE</b> Atelier de 2h, du CM1 à la 5 <sup>e</sup>	190 €	175 €*
<b>MANGROVE</b> Atelier de 2h, pour les lycéen.ne.s et étudiant.e.s	230 €	210 €*
<b>FRESQUE DU CLIMAT</b> Atelier de 2h, à partir du CM1	230 €	210 €*

## ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT DURABLE

<b>MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE</b> Atelier de 2h, de la Seconde à la Terminale	175 €	150 €*
<b>GARE A L'EAU !</b> Atelier de 2h, de la 4 <sup>e</sup> à la Terminale	175 €	150 €*
<b>NOURRIR LE MONDE</b> Atelier de 2h, de la 4 <sup>e</sup> à la Terminale	175 €	150 €*
<b>CHEVAL DE BATAILLE</b> Atelier de 2h, de la Seconde à la Terminale	175 €	150 €*
<b>À LA RECHERCHE DU DROIT PERDU</b> Atelier de 2h, de la Seconde à la Terminale	175 €	150 €*
<b>RICHE\$</b> Atelier de 2h, de la 4 <sup>e</sup> à la Terminale	175 €	150 €*
<b>GREENOPOLIS</b> Atelier de 2h, de la Seconde à la Terminale	175 €	150 €*

\*Réfêrez-vous au prix avec l'astérisque (\*) et ajoutez 0,62€/km (aller-retour, point de départ : notre centre à Lille).

Possibilité de convention, contactez-nous ! (tarifs réduits pour les établissements de votre collectivité territoriale)

## PARCOURS PÉDAGOGIQUES

### À CO-CONSTRUIRE

Nous vous accompagnons sur la construction d'un parcours pédagogique en plusieurs animations ou interventions, sur la thématique de votre choix (Objectifs de Développement Durable, climat, genre, citoyenneté...)

<b>DU CM1 À LA 5<sup>e</sup></b> Découverte de l'interculturalité et de la solidarité internationale	375 €
<b>DU CE2 À LA 6<sup>e</sup></b> Sensibilisation au développement durable	375€
<b>DE LA 4<sup>e</sup> À LA 3<sup>e</sup></b> Késako les fake news ?	375€
<b>DE LA 4<sup>e</sup> À LA TERMINALE</b> Inégalités en tout genre et en tout nombre	375€
<b>À PARTIR DE LA 2<sup>nde</sup></b> Développement durable et changement climatique : l'Affaire du siècle !	375€
Parlons genre	375€
Mondialisation : soyons responsables !	375€
Villes durables pour tous.tes	375€

### NOS PARCOURS CLÉS EN MAINS

<b>DU CM1 À LA 5<sup>e</sup></b> L'eau, bien commun (de l'humanité) : Cap sur le Sénégal + Eau tour du monde	350€
Les migrations - "Gaïa en mouvement" : Cap sur le Sénégal + Migramundo	350€
Le Développement durable : Cap sur le Sénégal + Parcours volon'terre	350€
Edu'Climat : Cap sur le Sénégal + fresque du climat	350€
Séance d'approfondissement conseillée (2h)	50€

## LES ATELIERS D'IMMERSION

<b>CAP SUR LE SÉNÉGAL</b> Atelier de 3h, du CM1 à la 5 <sup>e</sup>	285€
<b>DÉCOUVERTE DU SÉNÉGAL À TRAVERS LES 5 SENS</b> Atelier de 1h30, pour les GS et CP	220€
<b>DÉVELOPPEMENT DURABLE</b> Atelier de 2h, pour les lycéen.ne.s et étudiant.e.s	285 €
<b>MONDIALIS'ACTION</b> Atelier de 2h30 - 3h, pour les lycéen.ne.s et étudiant.e.s	285 €

