

NOUS CONTACTER

Pour réserver ou avoir des informations, contactez-nous :

par mail : 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



**LE PARTENARIAT
CENTRE GAÏA**

Pour un monde plus juste, plus durable et plus solidaire

SUIVEZ-NOUS

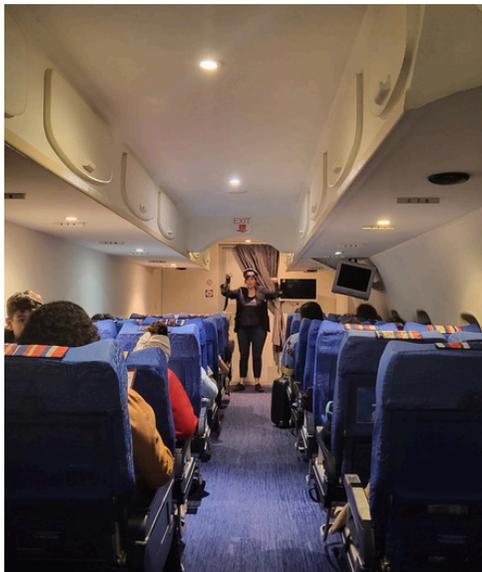


www.lepartenariat.org



CENTRE GAÏA

Catalogue d'animations et tarifs



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES
DIPLOMATIE

En partenariat avec :



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
AGENCE FRANÇAISE DE DÉVELOPPEMENT



Région
Hauts-de-France



SERVICE CIVIQUE
Une mission pour chacun
au service de tous.



Lianes coopération



Ville de
Lille



Cofinancé par
l'Union européenne

**Envie de rejoindre
l'association ?**

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



**LE PARTENARIAT
CENTRE GAÏA**

Pour un monde plus juste, plus durable et plus solidaire

Organisation d'éducation et
de solidarité internationale

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 citoyens et citoyennes 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

15 programmes structurants comprenant de nombreux projets.

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

81 bénévoles en France, au Sénégal, au Maroc et en Guinée

300m² de décors immersifs, représentant une ville et un village sénégalais.

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 notamment 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.

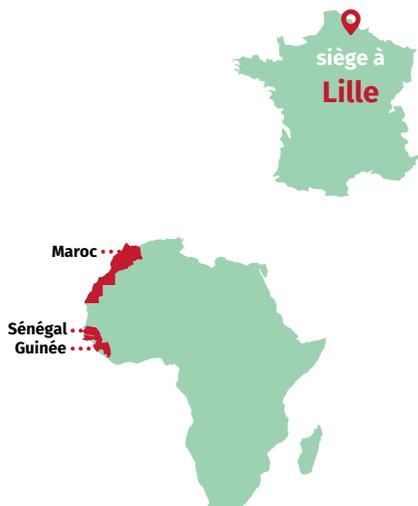


QU'EST-CE QUE L'ECSI ?

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 les personnes au cœur de leur apprentissage. Cette méthode privilégie les situations authentiques d'expérience, d'investigation et de recherche collective de solutions.



Pour en savoir plus sur l'ECSI, scannez ce QRCode (<https://www.lepartenariat.org/le-centre-gaia/>)



GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^e	5 ^e	4 ^e	3 ^e	2 nd e	1 ^{re}	Terminale	Etudiants	VSC	Porteurs de handicap
Découverte du Sénégal à travers les 5 sens p.7-8		Cap sur le Sénégal p.7-8				Ça presse p.15-16		Mangrove p.9-10			Formation Civique et Citoyenne p.15-16		Eco-Aliens : Destination un Monde en vert p.11-12		
Le Sénégal et les besoins fondamentaux p.15-16			Greenopolis / Mission ODD : la planète en alerte ! / Cheval de bataille p.13-14					Atelier développement durable p.7-8							
Parcours Volon'Terre p.9-10				Mondialis' Action p.7-8											
Aqua Heroes, les héros de l'eau p.9-10			Mondialis' Action p.7-8												
Eau tour du monde p.9-10				Nourrir le monde en 2030 / Gare à l'eau p.13-14						Nourrir le monde en 2030 (Facile à Lire et à Comprendre)					
Migramundo p.15-16			RICHERES p.11-12												
Fresque du climat p.11-12															
Ticket to Rights p.15-16															
Planète Vivo p.11-12															

LÉGENDE COULEURS

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

NOS PARCOURS

PÉDAGOGIQUES

Nous vous accompagnons sur la construction d'un parcours pédagogique en plusieurs séances, sur la thématique de votre choix. Contactez-nous pour en discuter !

CE2	CM1	CM2	6ème	5ème	4ème	3ème	2nde	1ère	Terminale	Étudiants
-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	-----------	-----------

Sensibilisation au développement durable

Késako les fake news ?

Découverte de l'interculturalité et de la solidarité

Inégalités en tout genre et en tout nombre

Développement durable et changement climatique : l'Affaire du siècle

Parlons genre

Mondialisation : soyons responsables !

Villes durables pour tous.tes

Les parcours pédagogiques sont conçus pour proposer **plusieurs séances au cours de l'année scolaire**. Nous proposons ici des exemples de parcours possibles, bien que non exhaustifs, pouvant être adaptés selon nos thèmes privilégiés et nos ressources disponibles.

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

La création d'un Parcours Pédagogique implique une **collaboration entre l'équipe Gaïa et l'équipe enseignante**, afin de discuter du contenu de chaque séance. Contactez-nous pour en discuter !



Les parcours peuvent porter sur un thème spécifique, être transdisciplinaires et s'étendre à plusieurs classes. D'autres **acteurs associatifs ou culturels** peuvent être impliqués afin de compléter la démarche pédagogique.

Nous pouvons accompagner la **préparation d'une restitution** finale, sous différents formats.

LES ATELIERS

D'IMMERSION



ATELIER DÉCOUVERTE DU SÉNÉGAL À TRAVERS LES 5 SENS

- 👤 GS et CP
- 👥 30 personnes maximum par groupe
- 🕒 1 heure 45 pour 1 groupe,
2 heures pour 2 groupes
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa

Répartis en petits groupes, les enfants s'immergent dans une ville ou un village sénégalais, qu'ils et elles découvrent en faisant appel à leurs cinq sens. Certains découvriront l'odeur de bissap, d'autres confectionneront des instruments de musique ou pileront du mil.

Compris dans la prestation :

Un module de préparation pour les enseignants et enseignantes.

CAP SUR LE SÉNÉGAL

- 👤 CM1 à la 5ème
- 👥 14 à 33 personnes
- 🕒 3 heures
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa

En immersion dans des décors entièrement reconstitués, les participants et participantes évoluent dans un village ou une ville du Sénégal à travers un jeu de rôle. Après un voyage en avion, les enfants sont plongés en immersion dans nos décors, et dans un jeu de rôle.

Ils sont amenés 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 enseignants et enseignantes et un accès à un jeu numérique pour poursuivre la démarche éducative en classe.



ATELIER MONDIALIS'ACTION

- 👤 A partir de la seconde
- 👥 8 à 25 personnes
- 🕒 2 heures 30 - 3 heures

Immergés dans une simulation de négociations entre acteurs du secteur du jus d'orange, les participants et participantes plongent au cœur de la mondialisation.

Devenant cueilleurs, producteurs au Brésil ou distributeurs en Europe, ils 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.

**Minimum 2
réservations**

**ÉGALEMENT DISPONIBLE
EN ANGLAIS**



ATELIER DÉVELOPPEMENT DURABLE

- 👤 A partir de la seconde
- 👥 8 à 29 personnes
- 🕒 2 heures
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa

Endossant les fonctions de commerçants, pêcheurs ou cultivateurs, les participants et participantes prennent part soit au débat sur des réalités qu'ils pourront découvrir dans un village sénégalais, soit au conseil de quartier à Saint-Louis. 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 nos parcours pédagogiques en p.5-6 !



AQUA HEROES, LES HÉROS DE L'EAU

- 👤 CE2 à la 6ème
- 👥 5 à 25 personnes
- 🕒 jusqu'à 5 heures en plusieurs séances

Aqua Heroes se compose de cinq mini-jeux qui traitent chacun d'une problématique liée à l'eau : les sécheresses, les inondations, la pollution plastique, la pollution chimique et le gaspillage. En résolvant des énigmes et en réussissant des défis, les enfants comprendront les menaces qui pèsent sur les rivières et découvriront des idées de solutions. L'activité se termine par une mise en commun et une conclusion.

Nous conseillons de prévoir plusieurs séances :

- Animation complète en plusieurs séances : 5h
- 2h (animation de l'introduction et du premier mini-jeu, mise à disposition du jeu pour les rotations et animation de la séance finale)



PARCOURS VOLON'TERRE

- 👤 CE2 à la 5ème
- 👥 30 personnes maximum
- 🕒 2 heures 30
- 📍 Uniquement au Centre Gaïa
- 📅 Seulement de Mars à Octobre

Ce jeu de stands en extérieur permet aux participants et participantes 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.



EAU TOUR DU MONDE

- 👤 CM1 à la 5ème
- 👥 12 à 30 personnes
- 🕒 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. En groupe, les élèves vont découvrir les enjeux liés à l'utilisation de l'eau au Bangladesh, au Brésil, aux Etats-Unis, en Chine, au Sénégal et en France.

MANGROVE

- 👤 A partir de la seconde
- 👥 8 à 20 personnes
- 🕒 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 participants et participantes dans la prise de décisions et de mettre en avant les différents enjeux liés à cet écosystème, des rôles leur sont donnés. Ils représentent ainsi différents acteurs impliqués dans la restauration de la mangrove à Saint-Louis au Sénégal.

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



ECO-ALIENS : DESTINATION UN MONDE EN VERT

-  Public en situation de handicap léger à moyen à partir de 15 ans
-  4 à 20 personnes
-  2 heures

Les participants suivent Da, De, Do & Du, quatre aliens fascinés par les récits de leurs grands-parents qui décrivaient la Terre comme un paradis. Curieux, ils décident de la visiter... mais découvrent une planète dégradée : pollution, dérèglement climatique, forêts menacées...

À travers un tour du monde sur un plateau de jeu, les équipes explorent les continents pour comprendre les causes et impacts du changement climatique sur la Terre et les océans. Le jeu sensibilise à la diversité des écosystèmes et aux menaces environnementales : pollution, déforestation, fonte des glaces, extinction des espèces.

La séance se conclut par une discussion sur les apprentissages et les gestes écoresponsables à adopter, en lien avec les objectifs de développement durable.



PLANÈTE VIVO

-  CE2 à la 6ème
-  10 à 25 personnes
-  1 heure 30

Dans ce jeu, les participants et participantes naviguent sur la planète au rythme d'appels au secours. Cinq écosystèmes en danger les sollicitent tour à tour pour résoudre des défis qui leur permettront de découvrir les menaces et les solutions qui pèsent sur les espaces naturels et les espèces qui y habitent !



FRESQUE DU CLIMAT

-  A partir du CM1
-  4 à 32 personnes
-  2 heures (junior) / 3 heures (adultes)

Ce jeu a été créé en 2018 par Cédric Ringenbach qui s'appuie sur les données tirées des rapports du GIEC.

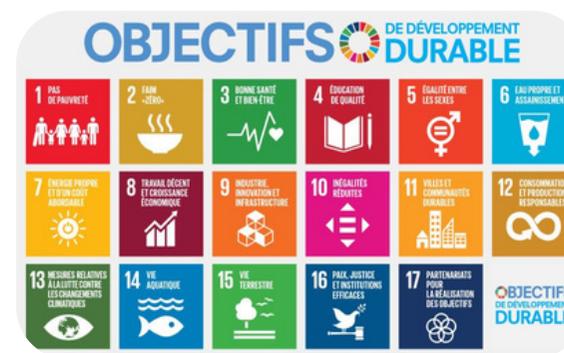
En mobilisant l'intelligence collective du groupe, *La Fresque du Climat* permet à tous les publics de s'approprier le sujet du changement climatique : en comprendre les bases, établir les liens de cause et conséquence à propos de chaque mécanisme influant sur le climat.

Il existe une fresque junior accessible du CM1 à la 5 et une fresque adulte à partir de la 4.

LES ODD

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. Nous pouvons également animer d'autres outils autour des ODD, notamment le jeu "A la recherche du Droit Perdu" adapté à partir de la seconde pour une classe entière (ODD10 et 16 selon la place disponible).



RICHES

-  A partir de la 4ème
-  6 à 30 personnes
-  1 heure 30



ODD 1 - PAS DE PAUVRETÉ

Chaque groupe de participants et participantes 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.



CHEVAL DE BATAILLE

-  A partir de la seconde
-  8 à 16 par groupe (en demi-groupe)
-  1 heure 30



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



Pour traiter de manière significative les différents ODD, un parcours d'animations composé de plusieurs interventions se révèle davantage pertinent.

Retrouvez nos parcours pédagogiques en p.5-6 !



NOURRIR LE MONDE EN 2030

-  A partir de la seconde
-  5 à 16 par groupe (en demi-groupe)
-  1 heure 30



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

ÉGALEMENT DISPONIBLE EN FACILE À LIRE ET À COMPRENDRE (FALC)



GREENOPOLIS

-  A partir de la seconde
-  6 à 24 personnes
-  1 heure 30



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

GARE À L'EAU

-  A partir de la 4ème
-  8 à 16 par groupe (en demi-groupe)
-  1 heure 30



Ce jeu, inspiré du *Loup-garou de Thiercelieux*, alterne des phases de nuit et de jour où les villageois et villageoises peuvent être touchés 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 habitants et habitantes de débusquer les maladies et d'améliorer leurs équipements.

MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE !

-  A partir de la seconde
-  8 à 16 par groupe (en demi-groupe)
-  1 heure 30



Dans cet escape game, un avocat de l'ONU sollicite les participants et participantes suite au vol de la mallette contenant sa plaidoirie pour défendre la planète. En groupes, ils 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 !



ÉGALEMENT DISPONIBLE EN ANGLAIS



LE SÉNÉGAL ET LES BESOINS FONDAMENTAUX

- CE1 au CM2
- 8 à 30 personnes
- 1 heure 30
- Uniquement dans votre établissement

Cette activité en deux parties aborde d'abord la question des besoins fondamentaux. C'est un point de départ essentiel pour les élèves qui sont amenés à accepter les différences et à acquérir un regard critique sur leurs habitudes et préférences quotidiennes. La seconde partie consiste en une découverte d'objets du quotidien du Sénégal, qui permettent de questionner les inégalités d'accès aux besoins fondamentaux dans le monde.

MIGRAMUNDO

- CM1 à la 6ème
- 30 personnes maximum
- 2 heures 30

Migramundo est un jeu sur différents parcours de migrations. Le but du jeu, qui se joue en équipes, est de réussir à terminer son parcours de migration, en tant que l'un des six personnages représentés sur le plateau.

Pour cela, les élèves devront coopérer, car si une équipe ne termine pas son parcours, c'est toute la classe qui perd. Sur leur chemin, les enfants rencontrent des obstacles qu'il faudra surmonter en répondant à des questions qui permettent d'en apprendre davantage sur les réalités de la vie des personnes migrantes.



TICKET TO RIGHTS

- CE2 à la 6ème
- 9 à 36 personnes
- 1 heure 30

Jeu coopératif où les équipes embarquent à bord d'un train qui parcourt le monde pour découvrir les droits des enfants et comment les faire respecter !



ÇA PRESSE !

- 4ème et 3ème
- 12 à 30 personnes
- 1 heure 50 par séance (2 séances)

Ce jeu en deux séances permet de discuter des questions de migrations et de décryptage de l'information. La première séance permet aux élèves de retracer des parcours de mobilité, permettant de questionner les représentations sur les migrations à l'échelle locale (Nord et Pas-de-Calais) et internationale.

Lors de la deuxième séance, les élèves développent une lecture réfléchie des informations données dans les médias, à travers des énigmes et messages codés.

FORMATION CIVIQUE ET CITOYENNE : ANIMATION

- Volontaires en service civique
- Vacances scolaires
- 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...

Inscription individuelle



NOS OUTILS EN LIBRE ACCÈS

Retrouvez toutes nos ressources pédagogiques en accès gratuits sur différentes plateformes :

LES JEUX TÉLÉCHARGEABLES

CHEVAL DE BATAILLE	p.13
GARE À L'EAU	p.14
NOURRIR LE MONDE EN 2030	p.13
RICHE\$	p.12
GREENOPOLIS	p.14
Disponible sous le nom "Habiter la Terre en 2030"	
MISSION ODD	p.14
AQUA HEROES	p.9
PLANÈTE VIVO	p.11
TICKET TO RIGHTS	p.16

#YOUTOO

6ème à la 3ème
Outil numérique
Jeu sérieux abordant les enjeux du cyber-harcèlement et du cybersexisme

GENDER ADVENTURE

3ème à terminale
Outil numérique
Jeu sérieux autour des enjeux de discriminations de genre

Retrouvez tous nos jeux en accès gratuits sur [comprendrepouragir.org](https://www.comprendrepouragir.org)!
(site développé par notre partenaire Kurioz)

**COMPRENDRE
POUR AGIR.ORG**



<https://www.comprendrepouragir.org>

LES GUIDES PÉDAGOGIQUES TÉLÉCHARGEABLES

MOBILITÉ INCLUSIVE

Capitalisation sur l'organisation d'un événement européen accessible

BOÎTE À OUTILS SUR LE CHANGEMENT CLIMATIQUE

Outils pédagogiques sur le climat à utiliser à partir de la 6ème

MÉTHODOLOGIE 'DO IT YOURSELF'

Guide pratique sur les méthodes pédagogiques innovantes en primaire

BOÎTE À OUTILS SUR L'ECSI INCLUSIVE

Concepts et jeux adaptés pour faire de l'ECSI avec toutes et tous

GUIDE SUR LES INSTITUTIONS EUROPÉENNES

Livret pour mieux comprendre la gouvernance climatique européenne

FICHES D'ÉCHANGE DE PRATIQUES SUR L'ECSI

Synthèse d'échanges sur l'ECSI menés à l'échelle européenne

LIVRET ENSEIGNANT SUR LE SÉNÉGAL

Guide pour accompagner la préparation des ateliers d'immersion

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



NOS DÉCORS IMMERSIFS

Le Centre Gaia est un lieu inédit en France, abritant **300 m²** de décors immersifs. Ces espaces offrent une expérience unique au cœur de la reproduction d'un **village sénégalais**, Raw Peulh, et du quartier des pêcheurs de la **ville de Saint-Louis** (N'Dar), au Sénégal.



Coordination : Caroline Arragon
Conception graphique et réalisation :
Juliette Magry & Sarah Boutoille

Impression : Print'o'clock

Imprimé sur papier recyclé.

Photos : ©Le Partenariat - Centre Gaïa