

GUIDE D'ACTIVITÉS EN ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ MONDIALE

en lien avec les nouveaux référentiels
destinés aux enseignant-es
de l'enseignement primaire (P3-P4)

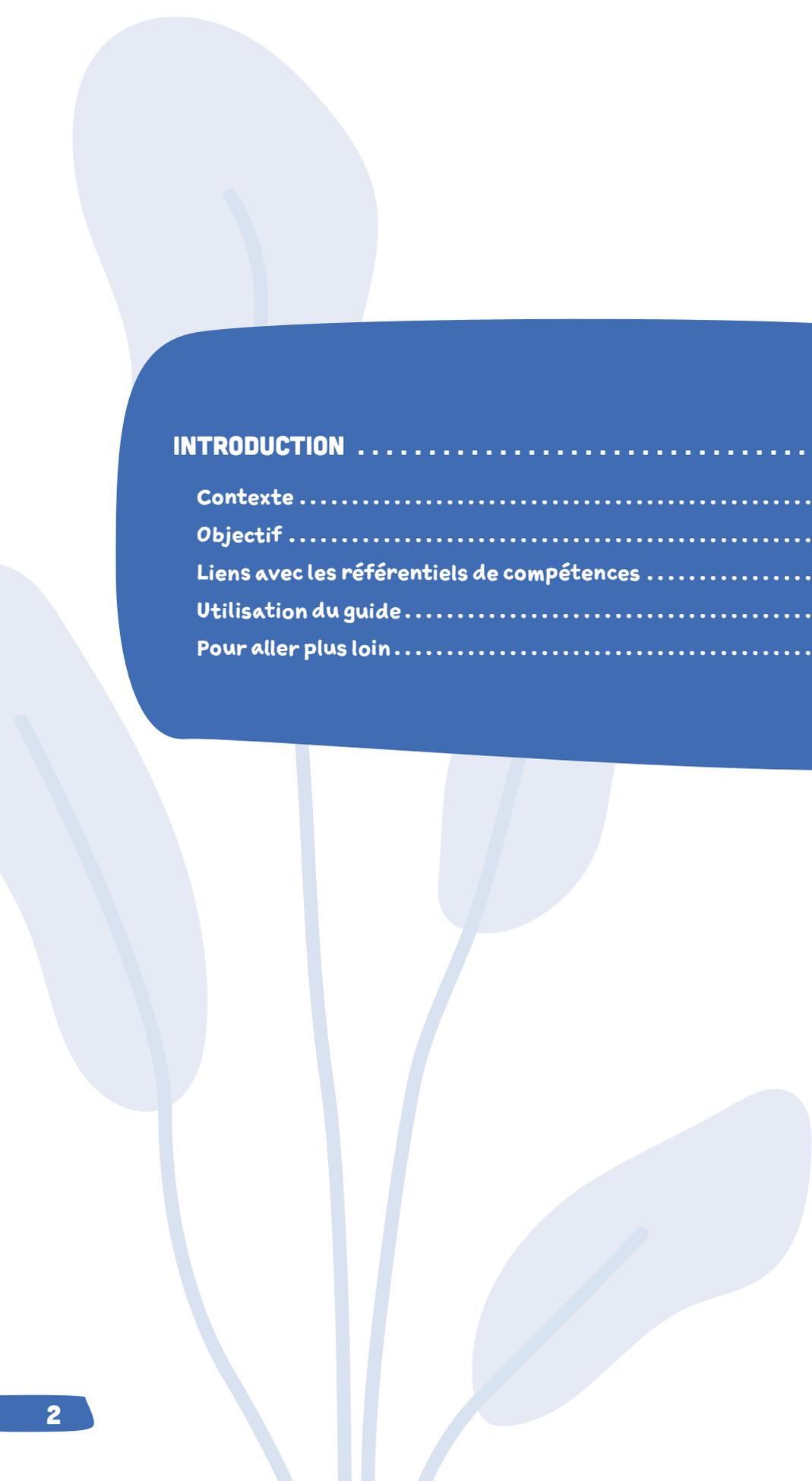
Enabel 





GUIDE D'ACTIVITÉS EN ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ MONDIALE

en lien avec les nouveaux référentiels
destinés aux enseignant-es
de l'enseignement primaire (P3-P4)

A stylized illustration of a plant with several light blue leaves and stems, positioned on the left side of the page. The leaves are simple, rounded shapes with a central vein. The stems are thin, curved lines. The overall style is minimalist and modern.

INTRODUCTION	4
Contexte	4
Objectif	5
Liens avec les référentiels de compétences	8
Utilisation du guide	10
Pour aller plus loin	11

LE CARNET DE CHICO	12
DES RACINES POUR GRANDIR	14
LES AUTRES, MON CORPS ET MOI	16
WHO'S SHE?	18
LE JEU DE CARTES DES TALENTS: QUELS SONT VOS TALENTS ? ...	20
COUP DE CHALEUR.	22
PARLER AVEC LES ARBRES.	24
ALIMEN'TERRE	26
VALÉRIAN, BIENTÔT GRAND FRÈRE	28
GRANDIR	30
LES ZORBS.	32
JEUX POUR HABITER LA PLANÈTE AUTREMENT AVEC LES 8-11 ANS.	34
À TOI DE JOUER!	36
ÊTRE CITOYEN, C'EST QUOI?	38
LE MONDE EN CLASSE	40
DEBRA EN OUGANDA	42
CHOISIS TA PLANÈTE	44

INTRODUCTION

Contexte

L'éducation à la citoyenneté mondiale est une approche éducative qui vise à sensibiliser les élèves à leur rôle en tant que citoyen·nes du monde. Dans l'enseignement primaire de la Fédération Wallonie-Bruxelles, cette éducation vise à développer chez les élèves des connaissances, des compétences et des attitudes qui les préparent à devenir des citoyen·nes responsables, ouvert·es et engagé·es.

L'éducation à la citoyenneté mondiale met l'accent sur la compréhension et le respect des différences culturelles, sociales et économiques, ainsi que sur la promotion de la justice sociale, de la durabilité et de la solidarité. Elle encourage les élèves à prendre conscience des enjeux mondiaux tels que la pauvreté, les inégalités, les droits de l'homme, la protection de l'environnement, la paix, et à agir de manière informée et responsable et ce dès leur plus jeune âge.

Dans l'enseignement primaire de la Fédération Wallonie-Bruxelles, l'éducation à la citoyenneté mondiale est intégrée dans les programmes scolaires à travers des activités pédagogiques variées qui touchent différentes disciplines. Cela peut inclure des discussions en classe, des projets de classe, d'école, des sorties scolaires, des jeux de rôle, des lectures et des recherches sur des thématiques liées à la citoyenneté mondiale. L'objectif est d'encourager les élèves à développer leur pensée critique, leur empathie et leur capacité à agir de manière responsable dans un monde interconnecté.

BeGlobal, le laboratoire d'idées et de pratiques en éducation à la citoyenneté mondiale d'Enabel a décidé d'accompagner les enseignant·es dans la mise en place et l'appropriation des nouveaux référentiels de compétences du tronc commun à travers un recueil d'activités faisant un lien entre la citoyenneté mondiale et les apprentissages visés par les nouveaux référentiels. Il s'agit de poursuivre le travail qui a été initié en 2021 à travers la publication d'un guide d'activités destinés à l'enseignement maternel et en 2022 aux deux premières années de l'enseignement primaire.



Objectif

Ce guide a pour objectif de vous inspirer, que vous soyez un-e enseignant-e expérimenté-e ou que vous débutiez dans le métier. La mise en œuvre des nouveaux référentiels est venue d'une manière ou d'une autre bousculer votre manière d'envisager les apprentissages et de préparer vos leçons, vos cours, votre pratique professionnelle ? Dans cette période de recherche, d'actualisation, de tâtonnement, nous souhaitons vous inspirer en vous proposant un panel d'outils, d'activités, de ressources et en vous indiquant quels sont les liens éventuels qui peuvent être faits avec les nouveaux attendus pour les élèves de troisième et quatrième année de l'enseignement primaire. Il n'est conçu en aucun cas comme un manuel, dans le sens où il ne s'agit aucunement d'une suite de leçons ou séquences d'apprentissages. Il est là pour vous inspirer, inciter à aller plus loin, faire connaître des acteurs ou des ressources extérieures.

L'éducation à la citoyenneté mondiale : comment s'y prendre ?

L'éducation à la citoyenneté mondiale n'est pas un concept sans ambiguïté. Il existe différents points de vue sur ce que cela signifie exactement et comment cela devrait être implémenté en pratique. Les qualificatifs varient également. En plus de l'éducation à la citoyenneté mondiale, des termes tels qu'«éducation mondiale», «apprentissage mondial», «éducation à la citoyenneté cosmopolite», «compétences mondiales», etc., circulent également.

Ces étiquettes peuvent masquer diverses hypothèses sur le sens de la citoyenneté, la mondialisation et le rôle social de l'éducation. Selon la vision, le lieu et le contexte historique, leur interprétation peut varier considérablement. Par exemple, certain-es mettent l'accent sur la préparation des étudiant-es à la place qu'ils ou elles devront occuper dans un marché mondialisé ou au sein de sociétés multiculturelles. D'autres estiment que la citoyenneté mondiale devrait consister en la compréhension de la manière dont le monde est organisé aujourd'hui et les injustices qui en résultent. D'autres encore mettent l'accent sur les possibilités de chacun-e à s'engager concrètement en faveur d'un monde plus juste et plus durable.

BeGlobal utilise le terme éducation à la citoyenneté mondiale dans une acceptation suffisamment large que pour servir ses nombreux-ses partenaires et leurs pratiques sur le terrain. Afin de cadrer son travail, BeGlobal a fait le choix de décomposer l'éducation à la citoyenneté mondiale en deux piliers importants : développer une conscience globale et développer une pensée critique. Ensemble, ils forment la base pour encourager l'engagement individuel et collectif en faveur d'une société mondiale plus juste, inclusive et durable.

Le premier pilier, **le développement d'une conscience mondiale**, se réfère à la prise de conscience des différentes manières dont les personnes et les sociétés sont interdépendantes dans le monde. Cette interdépendance se manifeste dans deux domaines : d'une part, comme une réalité indéniable, fortement visible à travers les grands défis auxquels nous sommes confronté-es aujourd'hui ; d'autre part, dans le registre moral, basé sur le constat fondamental que nous faisons tou-ttes partie d'une humanité commune.

Le deuxième pilier est le **développement d'une pensée critique**. Concrètement, il s'agit de comprendre, déconstruire, pouvoir et oser remettre en question les règles existantes et les relations de pouvoir tout en tenant compte et en respectant les différentes croyances et points de vue. Cette approche insiste sur l'importance de la démocratie, de l'esprit critique, du respect des différentes perspectives, de la discussion et de la participation active à la société aux niveaux local et mondial.

Les pratiques d'éducation à la citoyenneté mondiale sont multiples et les manières de les implémenter varient. Cependant, pour être efficace, **l'éducation à la citoyenneté mondiale doit s'inscrire dans une démarche globale** et dès lors, toucher l'ensemble des sphères de l'école.

En effet, s'il peut être utile d'aborder la démocratie à travers un outil spécifique et d'en décortiquer le fonctionnement, vivre la démocratie à travers des espaces de participation au sein de l'école et intégrer les principes qui la sous-tendent à travers tout le fonctionnement de l'école peut avoir davantage d'impact sur le caractère transformateur de l'éducation à la citoyenneté mondiale.

Ensuite, amener les élèves à acquérir des compétences pour remettre en question ces structures et les observer de manière critique en se positionnant est une étape supplémentaire. Aussi pertinents et pédagogiques que peuvent être les outils et activités sélectionnés et mis en avant dans ce guide, l'outil pour l'outil en lui-même ne « vaut rien ». En effet, un outil peut être utilisé d'une multitude de manières différentes et les impacts de celui-ci, quelle que soit la thématique qu'il aborde, pourront varier selon le contexte dans lequel il a été utilisé et la démarche dans laquelle son usage s'inscrit.

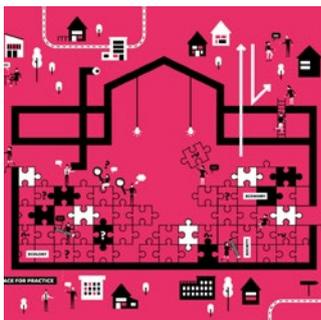
Une approche globale de l'éducation à la citoyenneté mondiale dans l'enseignement

Le monde anglophone utilise le terme « whole school approach » pour faire référence à cette approche globale de l'éducation à la citoyenneté mondiale qui vise à intégrer les principes de l'éducation mondiale dans toutes les sphères de l'école et dans l'ensemble de son fonctionnement.

Cette approche met l'accent sur l'idée que c'est l'école dans son entièreté, c'est-à-dire le personnel enseignant mais pas uniquement, l'ensemble de la communauté éducative, les élèves, les parents, et tous les acteurs qui gravitent autour de l'école et qui interviennent d'une manière ou d'une autre, et contribuent ensemble à la promotion des valeurs et compétences qui relèvent de la citoyenneté mondiale.

En effet, cette approche consiste à ne pas considérer que l'ECM se limite à une discipline spécifique ou à des activités ponctuelles mais qu'elle doit être intégrée dans la vie quotidienne de l'école. Cela signifie qu'elle est présente d'une part dans les activités pédagogiques et les planifications des enseignant-es mais aussi dans la manière dont l'établissement est géré et organisé, la culture de l'école et les échanges de l'école avec l'extérieur.

Nous vous invitons à consulter cette publication pour aller plus loin :



L'école comme espace de pratique, de Djapo.

La plupart des activités présentées dans ce guide font référence à des compétences à mobiliser en classe, il s'agit d'activités pédagogiques spécifiques qui parfois s'inscrivent dans et/ou initient un processus plus long.

Elles sont toutefois présentées comme des éléments très spécifiques et isolés au sein d'une approche que l'on recommande beaucoup plus large, plus globale.

Place de l'éducation à la citoyenneté mondiale dans les référentiels du tronc commun

L'éducation à la citoyenneté mondiale occupe une place importante dans les référentiels du tronc commun. Elle vise à développer chez les élèves une compréhension des enjeux mondiaux, une sensibilité interculturelle et une capacité à agir de manière responsable et solidaire dans un monde de plus en plus globalisé.

Elle est intégrée dans plusieurs disciplines spécifiques et trouve donc sa place dans différents référentiels et domaines de compétence tels que: l'histoire, la géographie, l'éducation à la philosophie et la citoyenneté, le français, l'éducation culturelle et artistique, les sciences, etc. Mais elle est également abordée de manière transversale à travers l'ouverture aux autres, le développement de la pensée critique, la coopération, le développement de l'empathie, etc.

Dans le tableau qui suit apparaissent les compétences issues de l'ensemble des nouveaux référentiels du tronc commun destiné à la troisième (P3) et la quatrième (P4) année du primaire ([Enseignement.be](https://www.enseignement.be) – Les référentiels du tronc commun) ayant un lien évident avec l'éducation à la citoyenneté mondiale. Ce tableau ne prétend pas être une liste exhaustive.

Pour en faciliter la lecture, il a été choisi de mettre en avant tantôt les compétences, tantôt les savoirs, savoir-faire, savoir-être des différents domaines afin de permettre à l'enseignant-e de trouver le plus facilement les liens et correspondances avec les référentiels.

Il semble également important de souligner que l'éducation à la citoyenneté mondiale est une éducation holistique qui s'inscrit bien au-delà des disciplines et des contenus proposés et, dans ce sens, répond au souhait du tronc commun de décloisonner les apprentissages, de les inscrire dans le long terme et de donner du sens à ceux-ci à travers des activités globales.

Liens avec les référentiels de compétences

Domaine 1

Français, Arts et Culture	
ECA	C1 Fréquenter des lieux, des œuvres* et des objets culturels variés
	C2 Décoder les fondamentaux des trois modes d'expressions artistiques, par des pratiques et au travers d'œuvres, de genres, de cultures et d'époques différentes.
	C3 Interpréter le sens d'éléments culturels
	C4 Créer collectivement et/ou individuellement

Domaine 3

Mathématiques, Sciences et Techniques	
FMTTN	C Cultiver et entretenir un végétal
	C Réaliser un plat
	S Nommer des aliments issus d'un circuit court de production, choisis par l'enseignant ; les classer par famille : fruits et légumes, produits laitiers, viandes (ou substituts), poissons, œufs
	SF Trier, avec l'aide de l'enseignant, dans leur cadre de production, les déchets recyclables, compostables, récupérables
S	C Pratiquer des démarches d'investigation scientifique : la germination d'une graine et la croissance d'une plante
	C Mettre en évidence des impacts de notre mode de vie sur la gestion de l'eau et énoncer des gestes et des actions permettant de préserver les ressources en eau (Attendu)
	C Décrire, expliquer, interpréter un phénomène ou le fonctionnement d'un objet : les chaînes alimentaires (P4)
	C Écrire, expliquer, interpréter un phénomène ou le fonctionnement d'un objet : le cycle naturel de l'eau (P4)

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	C Élaborer un questionnement philosophique
	C Assurer la cohérence de sa pensée
	C Prendre position de manière argumentée
	C Développer son autonomie affective
	C S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	C Comprendre les principes de la démocratie
	C S'exercer au processus démocratique
	C S'inscrire dans la vie sociale et politique

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

	C Mobiliser des repères de temps et des représentations du temps pour se situer soi-même, pour situer des faits dans le temps et mettre en évidence une chronologie, des changements, des continuités
	C Porter un regard critique sur des traces du passé et des travaux postérieurs
FH	C Inscrire dans une perspective historique une réalité d'aujourd'hui, en mettant en évidence des continuités, des changements et des étapes d'une évolution entre hier et aujourd'hui
	SF Questionnement sur les impacts environnementaux
	S Droits de l'enfant
	S Évolution des rapports sociaux (inégalité/égalité d'accès)
	C Caractériser un paysage/environnement pour contextualiser un fait/phénomène (caractériser un paysage en faisant référence à des éléments marquants de son occupation/utilisation du sol)
FG	C Établir des liens entre des composantes spatiales pour expliquer des localisations, des répartitions/dynamiques spatiales (mettre en évidence des occupations du sol différentes en lien avec le relief, l'hydrographie, les éléments naturels et sa proximité ou non d'un centre urbain)
	C Formuler des hypothèses (biens/services/médias, rapports sociaux, besoins/envies, genre)
FES	C Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens (transmission familiale/rôle social/consommation)
	C Formuler un avis argumenté sur une question économique et sociale, en s'appuyant sur les concepts abordés

Domaines 6, 7, 8

Référentiel de formation manuelle, technique, technologique et numérique

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

Développer une pensée critique et complexe

Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

Découvrir le monde scolaire, la diversité des filières et des options qui s'ouvrent après le tronc commun et mieux connaître le monde des activités professionnelles

Développer des projets personnels et professionnels: anticiper et poser des choix

Utilisation du guide

Ce guide d'activités a été conçu en se basant sur un travail de recherche, de répertorisation d'outils pédagogiques entamé par BeGlobal, il y a plus de 10 ans déjà, mais également en consultant de nombreux partenaires et acteurs de l'éducation à la citoyenneté mondiale en Belgique, spécialisé-es dans la conception d'outils pédagogiques. Afin d'en assurer la pertinence et la qualité BeGlobal s'est également entouré de différents acteurs de l'enseignement qui nous ont conseillé-es.

Il est composé de 17 fiches outils. Chaque fiche fait référence à un outil ou une activité. Pour chaque activité/outil nous avons indiqué la/les compétences, savoirs ou savoir-faire qui est/sont ciblé-es par l'activité ainsi que ceux/celles qui pourraient être sollicités (voir tableau récapitulatif). Nous attirons toutefois l'attention du/de la lecteur-riche sur le fait que ces fiches ne sont pas des leçons ou séquences de cours en soi mais qu'elles doivent être davantage considérées comme des leviers que l'enseignant-e aura soin d'intégrer dans un dispositif d'apprentissage plus construit afin que l'acquisition des compétences mobilisées puisse avoir lieu.

Nous soulignons également le fait que dans plusieurs fiches, il est possible de se limiter à une seule partie de l'activité pour l'intégrer dans un déroulement qui soit en phase avec les tâches préparées par l'enseignant-e.

Nous tenons à rappeler au/à la lecteur-riche que quel que soit le support utilisé, c'est la démarche pédagogique qui l'accompagne qui peut garantir la qualité de son usage, sa pertinence et qui va permettre à l'enseignant-e de tenir une posture adéquate pour former des citoyen-nés du monde.

Les fiches comportent les informations suivantes :

- Nom de l'acteur de l'ECM concepteur de l'activité
- Description de l'outil
- Proposition d'activité(s)
- Thématique de l'activité
- Lien avec les référentiels de compétences du tronc commun
- Ingrédients ECM
- Matériel nécessaire à l'activité
- Durée de l'activité
- Pistes de prolongements possibles.

Pour aller plus loin

Vous souhaitez réaliser d'autres actions d'éducation à la citoyenneté mondiale et/ou vous avez besoin de plus de ressources en ECM? Le répertoire en ligne de BeGlobal vous propose plus de 800 ressources en ECM ([Ressources – BeGlobal \(enabel.be\)](#)). Si vous souhaitez un accompagnement spécifique n'hésitez pas à vous rendre sur le site d'Agir Solidaire qui répertorie une liste d'organisation intervenant dans/pour les écoles [Organisations | Agir Solidaire \(acodev.be\)](#)

Pour plus d'informations, consultez nos activités sur notre site internet ([Événements – BeGlobal \(enabel.be\)](#)) Des questions? Merci de contacter BeGlobal par mail (beglobal@enabel.be)



LE CARNET DE CHICO



Migrations



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné-e
- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Développer une pensée positive et non discriminante



Le carnet de Chico

Croix-Rouge de Belgique, Département Accueil des Demandeurs d'Asile (en collaboration avec Camera-etc), 2010



Film d'animation accompagné d'un dossier pédagogique



Le film dure 10 min + 16 min de making-of + 5 séances de 50 min (au choix, selon les besoins)



Gratuit



Vidéo disponible en ligne sur [dailymotion.com](https://www.dailymotion.com) ou à la demande via le site suivant : croix-rouge.be (pour avoir accès au making-of)

Fiches d'accompagnement téléchargeables sur croix-rouge.be

Description de l'outil

Le Carnet de Chico est un film d'animation (+/- 10 minutes). Il permet d'aborder les thématiques de l'asile et de l'accueil des demandeur·euses d'asile. Il raconte le parcours de Chico et de sa famille, les raisons de leur exil et leur accueil le temps de la procédure d'asile.

Ce film d'animation permet de découvrir ce parcours à travers le regard des enfants, leurs interrogations et opinions sur les réalités de l'exil et la richesse des différences. Il est accompagné d'un dossier composé de 5 fiches proposant des activités ludiques pour aborder ces thématiques mais également des informations de fond et une mise en contexte pour une meilleure compréhension des thématiques par l'enseignant·e. Il est possible d'aborder ces activités de manière chronologique mais également de manière indépendante.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Le film sert de support aux élèves pour amener l'étonnement, le questionnement. Les concepts liés à la migration, au départ, au voyage sont abordés à travers une fiction. Les enfants sont amenés à vivre, par le biais des personnages, une expérience au monde parfois différente, parfois proche de la leur.

Une première étape consiste à se pencher sur le déroulement de l'histoire, sa compréhension, d'en dégager les différentes étapes, d'analyser les personnages et leurs rôles.

Ensuite des activités pratiques permettent aux élèves de se pencher sur la difficulté de tout quitter : Qu'est-ce qui est important pour moi ? Quels sont les objets que je préfère ? Qu'est-ce que je laisse derrière-moi ? Quelles sont les choses dont je ne pourrais pas me passer ? etc.

Un deuxième volet se penche sur l'amitié qui existe entre les personnages principaux et permet aux enfants de se pencher sur les différences et les ressemblances entre les individus et ce que cela implique au niveau des envies et des besoins de chacun-e.

Enfin la dimension de l'ouverture au monde et ses richesses peut être abordée.

Prolongement(s)

Chaque fiche propose des activités à l'enseignant-e pour aller plus loin (des jeux de coopération, des discussions à portée philosophique, des liens vers d'autres outils).

Cet outil peut également s'intégrer dans la démarche projet de l'outil « [Des racines pour grandir](#) », voir [fiche](#).

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	S'inscrire dans la vie sociale et démocratique
FES	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens (Transmission familiale/rôle social/consommation)

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

DES RACINES POUR GRANDIR



Diversité
et interculturalité



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Se construire librement une opinion critique



Des Racines pour grandir

Vincianne Hanquet, 2021



Séquences de cours



16 séquences de cours d'une durée de 1 h 30 à répartir sur toute l'année scolaire



Gratuit ou payant selon les choix opérés (avec ou sans intervention d'intervenant-es)



Contactez l'organisation: [Des Racines pour Grandir](https://desracinespourgrandir.be)
desracinespourgrandir.be



Description de l'outil

« Des Racines pour Grandir » propose de faire découvrir aux élèves leur histoire familiale à travers le temps et les générations précédentes. Accompagnés, ils-elles peuvent apprendre à connaître leurs origines géographiques diverses et le patrimoine culturel de leurs pays d'origine et d'accueil. Il s'agit d'une farde de travail constituée de 30 fiches permettant de guider la démarche qui est axée sur la valorisation de la richesse multiculturelle et le respect de chacun en tant qu'individu. Il s'agit d'une mise en projet qui s'étale sur toute une année scolaire.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Au cours de 16 séances, les élèves vont être amené-es à travers 30 fiches de travail à s'engager dans un projet de recherche, de questionnement: l'identité, la famille, un arbre de vie, les traces du passé, les objets qui racontent l'histoire, le patrimoine culturel, le monde d'aujourd'hui, d'hier, les traditions, les valeurs etc. Les élèves sont amené-es à récolter des témoignages, créer des objets, faire des recherches, récolter les informations, les transmettre, etc.

Les pistes de travail proposées dans chaque fiche ne sont pas figées, la liberté est donnée aux élèves de choisir l'axe de travail qu'ils-elles souhaitent emprunter.

Prolongement(s)

De nombreux prolongements sont possibles et envisageables selon les axes choisis et les points référentiels que l'enseignant-e souhaite approfondir. Le matériel proposé a été conçu de sorte à favoriser une approche interdisciplinaire, il y a donc de nombreux points d'accroches.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

FH	Mobiliser des repères de temps et des représentations du temps pour se situer soi-même, pour situer des faits dans le temps et mettre en évidence une chronologie, des changements, des continuités
	Inscrire dans une perspective historique une réalité d'aujourd'hui, en mettant en évidence des continuités, des changements et des étapes d'une évolution entre hier et aujourd'hui
FES	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens (Transmission familiale/rôle social/consommation) (P4)
EPC	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	S'inscrire dans la vie sociale et politique

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

Développer une pensée critique et complexe

Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

LES AUTRES, MON CORPS ET MOI



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné-e
- Développer une pensée positive et non discriminante



Les autres, mon corps et moi

BelgikMozaik, 2020



Un dossier pédagogique qui comporte
+ de 20 activités



50 - 150 min selon l'activité choisie



L'accès au dossier est gratuit mais certains outils nécessaires
à la mise en place des activités ne sont pas fournis, par exemple
les films ou extraits de films



Disponible sur belgik-mojaik.be



Description de l'outil

« Les autres, mon corps et moi » est un dossier pédagogique qui permet d'aborder de manière ludique la discrimination et la question des stéréotypes liés au corps. Le dossier comporte différents parcours portés sur 4 thématiques : le genre, la pigmentation, la morphologie, la situation de handicap. Chaque parcours comporte plusieurs activités. L'ensemble des activités peut être réalisé de manière indépendante et dans l'ordre souhaité par l'enseignant-e. Son objectif est d'accompagner l'enseignant-e à aborder les notions suivantes : stéréotypes, attitude, discrimination.

Proposition d'activité(s) et déroulement

L'outil comporte 4 parcours distincts mais complémentaires et chaque parcours comporte 4 étapes : Introduction 1 – Introduction 2 – Activités – Approfondissement. Outre la richesse des activités proposées, ce guide est également composé de références bibliographiques riches pour aborder les différentes thématiques (films, albums, romans). Il présente des analyses des différentes ressources auxquelles il fait référence et des déroulements détaillés pour les utiliser avec une analyse de la situation de discrimination qui est présente dans l'outil. Voici un exemple de deux activités proposées en introduction :

- **Divers'seki?** : Un « Qui est-ce » à partir d'un photolangage diversifié. Il permet d'introduire les différents parcours.
- **Le Monstre a dit...** un jeu de rôle géant au cours duquel les élèves sont amené-es à collectivement agir pour affaiblir le monstre de la discrimination

Prolongement(s)

Mise en projet autour des thématiques abordées, travail autour de certaines valeurs, émotions.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	Prendre position de manière argumentée

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

WHO'S SHE?



Diversité – Genre
Interculturalité



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Développer une pensée positive et non discriminante

Who's she?

Playeress, 2018

 Un jeu

 +/- 20 min la partie

 Achat du plateau de jeu (15 € pour la version papier)

 comprendrepouragir.org



Description de l'outil

Il s'agit d'une version revisitée du classique « Qui est-ce ? ». Il est cependant constitué de femmes qui ont changé le monde. Chaque personnage est accompagné d'un bref résumé de son histoire de vie.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Ce jeu peut être utilisé de manières différentes. Il peut dans un premier temps faire l'objet d'un « Qui est-ce ? » il s'agit alors de développer le lexique lié à la description physique, du portrait, de poser des questions. D'autres modalités peuvent également être imaginées par exemple un jeu de déduction, de devinette etc. De nombreuses activités permettent d'une part de travailler la langue d'apprentissage et le lexique mais également de visibiliser les femmes dans de nombreux domaines.

Prolongement(s)

Créer le « Qui est-ce ? » de la classe – mettant en avant les réussites de chacun-e, créer un « Qui est-ce ? » de personnes inspirantes pour le groupe classe. Se lancer dans un travail de recherche individuel et/ou collectif autour d'une femme du plateau de jeu et faire l'exposé de sa vie, de faits marquants et approfondir des thématiques liés aux parcours de celles-ci (peintres, écrivaines, jeunes engagées etc.)

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture

ECA	Créer collectivement et/ou individuellement
------------	---

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

EPC	Développer son autonomie affective
------------	------------------------------------

FH	Évolution des rapports sociaux (inégalité/égalité d'accès)
-----------	--

FES	Formuler des hypothèses (biens/services/médias, rapports sociaux, besoins/envies, genre)
------------	--

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Développer une pensée critique et complexe

Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

LE JEU DE CARTES DES TALENTS : QUELS SONT VOS TALENTS ?



Droits de l'enfant
Diversité et interculturalité



Ingrédients ECM

- Développer une pensée positive et non discriminante



Le jeu de cartes des talents : Quels sont vos talents ?

Unicef Belgique, 2022



Un jeu de cartes



Entre 15 et 50 min



Disponible gratuitement en téléchargement



unicef.be



Description de l'outil

Chaque enfant a le droit de se développer, de s'épanouir et de s'émanciper. Pour y parvenir, les enfants et les adultes doivent être conscients et ouverts à la diversité. Cette diversité s'exprime notamment par la diversité des talents.

Chaque enfant possède des aptitudes particulières qui lui permettent d'exceller, de participer et d'être reconnu. Cet outil, composé de 47 cartes illustrées, se donne pour ambition d'offrir à chaque enfant l'opportunité d'identifier ses propres talents et ceux des autres. Il peut être utilisé en classe ou dans tout lieu accueillant des enfants.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Les enfants prennent connaissance des cartes et découvrent les talents. Ensuite, ils essaient de retrouver une situation, un événement qu'ils-elles peuvent relier à ces talents et ils-elles partagent au groupe et s'expriment par rapport à leurs sentiments, leurs vécus.

L'étape suivante consiste à mettre les enfants en binôme pour qu'ils-elles s'attribuent des talents l'un-e, l'autre. Une discussion a ensuite lieu sur l'identification et la reconnaissance des talents, par soi et par les autres. Une étape finale consiste à illustrer et représenter ses propres talents.

Prolongement(s)

Atelier philo sur le regard de l'autre, la reconnaissance, la différence, l'identité... Création de petites saynètes illustrant les talents des enfants de la classe, une production d'écrits ou une fresque artistique sur les talents de chacun-e.

D'autres outils et activités permettant d'aborder la spécificité de chacun, chacune et les droits de l'enfant sont disponibles sur les sites suivants : kids.unicef.be et schoolforrights.be.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture

ECA	Créer collectivement et/ou individuellement
------------	---

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

EPC	Développer son autonomie affective
	S'inscrire dans la vie sociale et politique

FH	Droits de l'enfant
-----------	--------------------

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

COUP DE CHALEUR

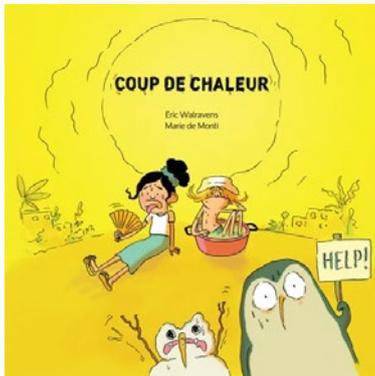


Développement durable



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale



Coup de chaleur

Eric Walravens, 2019 – CNCD-11.11.11



Album accompagné d'un dossier pédagogique



Entre 45 min et plusieurs séquences selon l'exploitation qui est choisie



L'album et le dossier pédagogique sont disponibles gratuitement en ligne



issuu.com

Description de l'outil

Coup de chaleur plante le décor d'un monde où le changement climatique a déjà produit tous ses effets : chaleurs extrêmes, inondations, réfugiés climatiques. Un avenir terrible ? Oui, mais il y a peut-être moyen de changer les choses. De façon ludique et rigolote, « coup de chaleur » donne aux enfants de 6 à 10 ans les clés pour comprendre le changement climatique et pour agir.

Proposition d'activité(s) et déroulement

C'est l'histoire d'une ville. Quelque part en Belgique. Quelque part dans le futur. Peut-être en 2052 ou 2053. Il fait chaud. Très chaud. Tellement chaud que Lucie, bientôt 10 ans, n'arrive plus à trouver le sommeil. En plus elle s'inquiète. Elle vient d'apprendre que le koala, son animal préféré a disparu à cause du climat. Un matin, sur le chemin de l'école, elle rencontre Oscar, un pingouin exilé du pôle Nord et son amie Olga, une bonnefemme de neige complètement fondue. Que faire pour les aider ?

Des pistes d'exploitation de l'album sont proposées dans le trimestriel « Le monde en classe » intitulé : « Il n'y a pas de planète B » pour amener les élèves à mesurer l'ampleur du phénomène et faire le point sur la situation actuelle. L'accent est mis sur les causes, les conséquences du réchauffement climatique, ainsi que sur l'impact du réchauffement sur les pays du Sud.

Organisées en trois temps (activités d'information, de création et de mobilisation), les séquences pédagogiques proposées ont pour objectif de permettre aux élèves d'être acteur-rices de changement.

Prolongement(s)

« Le monde en classe » propose de nombreuses pistes d'exploitations. Il est également possible d'imaginer une prolongation dans le cadre du cours de langues modernes en exploitant par exemple l'histoire suivante : « *Katrina, snelt het klimaat te hulp* », 2018, Îles de paix.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 3

Mathématiques, Sciences et Techniques	
S	Mettre en évidence des impacts de notre mode de vie sur la gestion de l'eau et énoncer des gestes et des actions permettant de préserver les ressources en eau (Attendu)
	Écrire, expliquer, interpréter un phénomène ou le fonctionnement d'un objet : le cycle naturel de l'eau (P4)

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	S'exercer au processus démocratique
	S'inscrire dans la vie sociale et politique
FH	Questionnement sur les impacts environnementaux
FG	Caractériser un paysage/environnement pour contextualiser un fait/phénomène (caractériser un paysage en faisant référence à des éléments marquants de son occupation/ utilisation du sol)
FES	Formuler un avis argumenté sur une question économique et sociale, en s'appuyant sur les concepts abordés

Domaines 6, 7, 8

Développer une pensée critique et complexe

Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

PARLER AVEC LES ARBRES

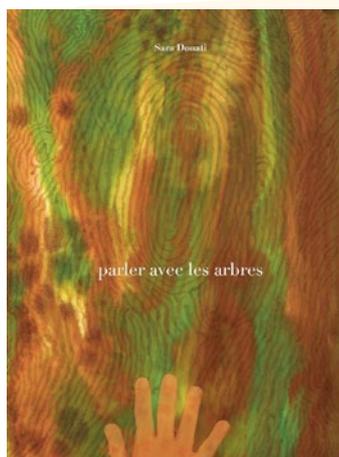


Développement durable



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné-e
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Se construire librement une opinion critique



Parler avec les arbres

Sara Donati, 2012



Album jeunesse accompagné d'une fiche pédagogique



Entre 50 à min et 3 heures selon le choix des activités



Album disponible en centre de prêt



beglobal.enabel.be

Description de l'outil

Tout en délicatesse, un petit personnage va à la rencontre de l'arbre. Dans une première approche, il interroge tous ses sens, pose son oreille sur son écorce et découvre l'odeur de la mousse et celle du vent. Pour en faire son ami, il fait corps avec lui, se sent des racines et des branches pousser. Ainsi, il entre dans l'arbre sans même avoir eu à franchir une porte, et là, il est autre: ours pour se gratter, chenille pour chatouiller ou encore écureuil pour aller de branche en branche. Mais cet échange très intime et sensible avec l'arbre est obligé de s'interrompre, la nuit tombe et la maison, le vrai nid, bat le rappel.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Une lecture extérieure, dans la forêt, dans un parc ou encore dans un espace vert autour de l'école est encouragée. Il s'agit de mettre en avant la présence ou non d'arbres dans l'espace de vie. Si ce n'est pas possible, des pistes sont proposées pour rendre cette lecture et découverte la plus réaliste possible. Pour la sortie, un carnet de bord pour prendre des notes des découvertes et observations est proposé. L'enseignant-e amène ensuite les enfants à réfléchir à la communication et aux défis qui y sont liés selon les contextes. Tout un travail autour du bois peut aussi être réalisé à partir des écorces. Des ateliers philo avec des questions diverses au sujet des racines, de la diversité par exemple. Une activité artistique autour des empreintes des écorces d'arbres est également proposée.

Prolongement(s)

De nombreux prolongements et mises en liens sont possibles notamment à travers par exemple la déforestation, l'eau, un atelier de méditation etc. D'autres ressources permettent également d'aller plus loin dans la protection de l'environnement et du développement durable par exemple cet album « La femme qui plantait des millions d'arbres » de Wangari Maathai accompagné de sa [fiche pédagogique](#) (beglobal.enabel.be).

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture	
ECA	Créer collectivement et/ou individuellement

Domaine 3

Mathématiques, Sciences et Techniques	
FMTTN	Cultiver et entretenir un végétal

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
FH	Questionnement sur les impacts environnementaux
FG	Caractériser un paysage/environnement pour contextualiser un fait/phénomène (caractériser un paysage en faisant référence à des éléments marquants de son occupation/ utilisation du sol)

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres
Apprendre à apprendre
Développer une pensée critique et complexe



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Adhérer librement aux valeurs de citoyenneté mondiale



Alimen'terre

Empreintes ASBL, 2011



Jeu pédagogique



Entre 45 et 90 min



Jeu disponible gratuitement en centre de prêt et directement auprès de l'ASBL Empreintes/20 € pour un achat



empreintes.be



Description de l'outil

Alimen'terre est un jeu pédagogique qui se joue de 3 à 24 personnes. Il invite les participant-es à découvrir l'empreinte écologique de notre alimentation. À cette fin les joueur-euses sont invité-es à constituer un menu original tout en respectant certains critères.

Proposition d'activité(s) et déroulement

À travers un jeu de plateau, les participant-es vont de manière ludique établir un lien entre leurs choix alimentaires et leurs impacts sur l'environnement et éventuellement modifier leurs choix alimentaires. À partir de toute une série de contraintes, les participants-es composent un menu. Lorsque tous les jetons « empreinte » sont sur le plateau de jeu, la planète n'est plus viable et c'est le moment de se demander quelles sont les causes qui ont conduit à cette situation. Transport, énergie et matières premières sont considérés. Durant la partie les joueurs-euses sont amené-es à décrire leurs choix et à argumenter ceux-ci. Les autres analysent et attribuent des points. Tout un travail d'écoute et de prise de parole est donc nécessaire au bon fonctionnement du jeu.

Prolongement(s)

Réaliser un plat avec son groupe classe, préparer le menu qui a été sélectionné dans la partie. Adapter le jeu en introduisant d'autres types d'aliments.

Des pistes de prolongement peuvent être trouvées dans la [mallette pédagogique](#) : « De mon assiette à la planète » (reseau-idee.be).

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 3

Mathématiques, Sciences et Techniques	
FMTTN	Réaliser un plat
	Nommer des aliments issus d'un circuit court de production, choisis par l'enseignant; les classer par famille : fruits et légumes, produits laitiers, viandes (ou substituts), poissons, œufs
	Trier, avec l'aide de l'enseignant, dans leur cadre de production, les déchets recyclables, compostables, récupérables
S	Décrire, expliquer, interpréter un phénomène ou le fonctionnement d'un objet: les chaînes alimentaires (P4)

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Prendre position de manière argumentée
FH	Questionnement sur les impacts environnementaux

Domaines 6, 7, 8

Développer une pensée critique et complexe

VALÉRIAN, BIENTÔT GRAND FRÈRE

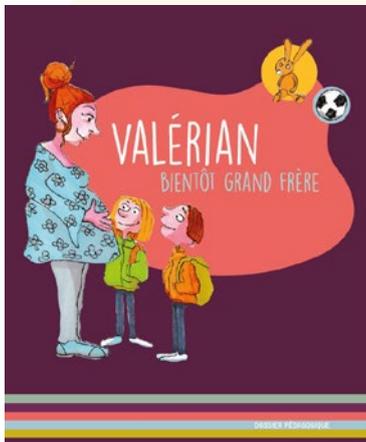


Diversité
Vivre-ensemble
Valeurs



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné-e
- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Se construire librement une opinion critique
- Adhérer librement aux valeurs de la citoyenneté mondiale



Valérian, bientôt grand frère

Îles de Paix, 2016



Un livret histoire accompagné
d'un dossier pédagogique



10 à 30 min (variable selon les activités proposées)



Gratuit



Le livret et le dossier pédagogique sont disponibles ici :
ilesdepaix.org

Description de l'outil

L'histoire illustrée de Valérian aborde joliment une multitude de valeurs.

La famille de Valérian attend un heureux événement. Il en discute avec son amie Coline. Au fil de l'histoire, chaque dialogue aborde implicitement des valeurs : la valeur de la vie, le partage, la fraternité, l'égalité, la liberté, l'égalité entre les hommes et les femmes, la propriété, le respect de l'environnement et l'amour.

Ce livret aborde différentes valeurs centrales de notre société. Chaque double page s'attache à présenter l'une de ces valeurs.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Chaque enfant reçoit son livret, découvre les images. Il lit un peu, beaucoup. Et puis, tous ensemble, ils en parlent avec leur enseignant-e lors de séquences d'animation de 10 à 30 minutes en fonction de leur âge et de leurs possibilités de concentration.

Les enfants écoutent les questions des autres, leurs représentations de la vie, leur lecture de la réalité. Ces intuitions sont entendues sans jugement moralisateur (une intuition, comme un sentiment, est toujours légitime et chacun a le droit de l'éprouver). Bien qu'une vision d'ensemble de l'histoire permette aux élèves de mieux saisir le contexte et de réellement rentrer dans l'histoire, il est possible, après une première lecture, de s'attarder sur l'une ou l'autre de ces doubles pages.

L'objectif est d'éveiller aux valeurs présentes dans notre société et à leurs influences sur les choix de tous. Pour l'atteindre, l'animation est indispensable. Par son animation, l'enseignant-e suscite les avis, les questions et les témoignages des enfants.

Le dossier pédagogique donne des pistes aux enseignant-es pour mener ces activités et pour s'engager dans une réflexion avec ses élèves. Des propositions sont faites pour une phase de découverte et de compréhension de l'histoire mais également pour une phase de réflexion et de questionnement des valeurs.

Prolongement(s)

Le dossier pédagogique propose des pistes pour approfondir certains aspects de l'histoire et venir les compléter avec des ressources ou activités supplémentaires : des contes, des histoires, etc. permettant d'illustrer, réfléchir ou compléter le travail engagé sur certaines valeurs.



LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	S'inscrire dans la vie sociale et politique
FES	Formuler des hypothèses (biens/services/médias, rapports sociaux, besoins/envies, genre)
	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances en faisant des liens (transmission familiale/rôle social/consommation)

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Développer une pensée critique et complexe

Développer des projets personnels et professionnels : anticiper et poser des choix



Diversité
et interculturalité



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné-e
- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Se construire librement une opinion critique



Grandir

L'Africa Museum (MRAC), 2020



Atelier permanent



2h30



120 € par atelier



africamuseum.be



Description de l'outil

Aborder les cultures d'Afrique centrale par des thématiques comme l'éducation des enfants et le passage de valeurs et de connaissances permet d'écartier certains clichés et stéréotypes encore trop souvent véhiculés lorsqu'on parle de l'Afrique.

Partout dans le monde, grandir implique d'apprendre, seul et en société, en expérimentant, en intégrant certains codes, manières de faire et de se comporter. Cette universalité est le point de départ de l'atelier pour aborder un certain nombre de pratiques et de traditions d'Afrique centrale.

Les langages parlé et visuel, avec un accent particulier sur les proverbes, sont centraux ici.

Le jeu, l'expression et la créativité des enfants sont encouragés comme moyen d'apprentissage.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Mbuta siimbidi, nleeke siimbidi (Quand le grand y touche, le petit y touche aussi)

Proverbe congolais en kiyaka.

L'atelier débute par la petite histoire illustrée de la rue Karibu située au centre de Lubumbashi, une ville du sud du Congo. Nelly l'étudiante, la petite Mofia et le musicien Junior suivent chacun leur propre chemin tout en entretenant les liens sociaux qui sont nécessaires pour grandir et avancer dans la vie. Comme tout le monde, ils-elles acquièrent des connaissances, des compétences et des valeurs au contact de leurs ami-es, de leur famille et de leurs enseignant-es.

En petits groupes, les élèves enquêtent ensuite dans les salles du musée sur certains objets d'Afrique centrale qui sont en lien avec l'apprentissage et permettent de tirer des enseignements.

Lors de la seconde partie de l'atelier, les élèves retroussent leurs manches dans l'atelier créatif. En s'inspirant d'objets vus dans le Musée et à partir de proverbes congolais, rwandais et burundais, les enfants construisent ensemble une « corde à proverbes » pour leur classe.

Prolongement(s)

Les enfants rapportent en classe la « corde à proverbes » qu'ils ont réalisée lors de l'atelier (composée d'objets créés à partir de proverbes) ainsi que la liste des 10 proverbes congolais, rwandais et burundais vus au cours de l'atelier. Attachée dans la classe, la corde peut jouer un rôle de cohésion. En y ajoutant des objets symboliques, chacun peut exprimer ses doutes, soucis relationnels (mésentente entre les enfants par exemple), malaises (parfois difficiles à exprimer par des mots), mais aussi envies et aspirations, etc. Les enfants et l'enseignant-e peuvent, à partir de ces objets médiateurs, transmettre des messages, conseils ou mises en garde. Certains thèmes peuvent aussi amener à discussion et débat. Le travail sur les proverbes peut aussi être poursuivi dans le cadre du cours de français (donner aux enfants la tâche de récolter des proverbes dans leur milieu familial, d'inventer un proverbe sur le thème de grandir, etc.)

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 3

Français, Arts et Culture	
ECA	Fréquenter des lieux, des œuvres et des objets culturels variés
	Décoder les fondamentaux des trois modes d'expressions artistiques, par des pratiques et au travers d'œuvres, de genres, de cultures et d'époques différentes.
	Interpréter le sens d'éléments culturels
	Créer collectivement et/ou individuellement

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Assurer la cohérence de sa pensée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
FH	Porter un regard critique sur des traces du passé et des travaux postérieurs
	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens. (Transmission familiale/rôle social/consommation)
FES	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres
Développer une pensée critique et complexe
Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

LES ZORBS



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Se construire librement une opinion critique



Les Zorbs

Nations Unies (ONU), 2022



Dossier pédagogique comportant 9 séquences d'apprentissage



9 leçons de 60 à 90 min.



Gratuit et disponible en ligne



unodc.org : vidéo et fiche pédagogique



Description de l'outil

« Les Zorbs, c'est l'histoire d'une planète imaginaire et de ses habitants qui relèvent toute une série de défis grâce à diverses valeurs et compétences importantes. »

Ce matériel pédagogique est composé de matériel vidéo, d'histoires illustrées (BD) et un dossier pédagogique qui vise à outiller les enfants de compétences telles que la résolution de conflits, l'esprit critique, l'empathie et le travail d'équipe, ainsi qu'à promouvoir et à enseigner des valeurs telles que l'acceptation, l'équité, l'intégrité et le respect.

Un manuel comportant 9 séquences d'apprentissage (plan de cours) détaillées base une partie de ses activités sur les aventures et l'expérience de 4 personnages, les Zorbs que les élèves découvrent dans des capsules vidéo ou des bandes dessinées.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Les plans de leçon sont variés et traitent de différentes thématiques: *Réfléchir sur sa communauté, ses valeurs et les changements qu'on voudrait y voir s'opérer – Internet, son usage en toute sécurité – Le respect en ligne et ce que cela implique. Des comportements éthiques – Le genre – La prévention du crime et la justice pénale – Les stéréotypes – Les droits de l'enfant – La coexistence pacifique, Le respect et l'acceptation – L'éthique, l'intégrité – Résoudre un dilemme éthique.*

Chaque leçon proposée est construite sur un schéma assez similaire: Introduction – Apprentissage – Réflexion – Orientation – Famille. Les supports et ressources utilisés dans chaque leçon sont disponibles en ligne (vidéo et/ou bande dessinée) mais de nombreuses activités peuvent également être réalisées

sans l'aide de ces supports. Un lien est toujours établi en fin de séquence pour aborder la thématique en famille ou donner des pistes pour engager une réflexion en dehors de l'école.

L'ensemble des activités proposées part des réalités des enfants et de leur quotidien pour ensuite faire le lien vers les thèmes choisis.

Prolongement(s)

Les leçons proposent des pistes pour des activités supplémentaires et des mises en projet: choisir un projet de classe pour un monde idéal, le harcèlement en ligne: comment réagir? Mener une campagne de sensibilisation pour les droits de l'enfant, etc.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture	
ECA	Créer collectivement et/ou individuellement

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	Comprendre les principes de la démocratie
	S'exercer au processus démocratique
FH	Porter un regard critique sur des traces du passé et des travaux postérieurs
FES	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens. (Transmission familiale/rôle social/consommation)

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres
Développer une pensée critique et complexe
Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

JEUX POUR HABITER LA PLANÈTE AUTREMENT AVEC LES 8-11 ANS

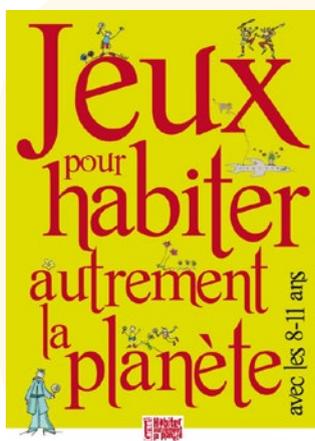


Démocratie et citoyenneté
Développement durable
Environnement – Vivre-ensemble



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Se construire librement une opinion critique
- Adhérer librement aux valeurs de la citoyenneté mondiale



Jeux pour habiter la planète autrement avec les 8-11 ans

Scouts Guides de France, 2012



Livre, Carnet de jeux



Selon le jeu ou activité choisie, de 15 min à 3 h



Disponible en **centre de prêt** (voir liste p. 48), 14 € à l'achat



Contacter les centres de prêt : beglobal.enabel.be

Description de l'outil

Ce livre n'est autre qu'un carnet de jeux qui permet aux enfants d'être confronté-es à la nature, aux différences culturelles et à l'injustice de sorte à favoriser leur engagement. Les activités proposées sont classées selon trois axes principaux: Vivre la nature et agir pour l'environnement – Vivre ensemble et apprendre la solidarité – Comprendre le monde et grandir en tant que citoyen-ne/Devenir citoyen-ne?

Au sein de chaque axe, des activités ou jeux sont décrits avec des objectifs clairs, le temps nécessaire et le matériel requis pour suivre le déroulé de l'animation. Il s'agit d'une boîte à idées riche pour chaque enseignant-e. Les fiches permettent d'ancrer les activités dans des histoires imaginaires pour accrocher davantage les enfants.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Dans le «Peuple du grand fleuve», les enfants sont mis-es dans une situation problème: suite à la montée des eaux, un peuple doit trouver une autre terre d'accueil. Ensemble, ils-elles doivent débattre et rechercher une solution commune. Plusieurs types de débats sont envisagés et peuvent déboucher sur une mise en projet. Cette activité permet notamment aux enfants d'observer les interactions entre les besoins individuels et collectifs des êtres humains et de l'environnement.

Dans le jeu « l'exception » les enfants vont travailler le vivre-ensemble et comprendre l'impact du rejet sur base des différences. Ce jeu va permettre aux enfants de verbaliser leur vécu, de partager leurs ressentis et émotions et de se questionner par rapport à certaines attitudes.

Dans l'«agence Gobtoo», les enfants vont être sensibilisé-es aux pouvoirs de la publicité, vont se questionner, échanger et se positionner.

Prolongement(s)

Certaines fiches proposent des prolongements thématiques : cycle de l'eau, alimentation et peuvent donc être considérées comme une introduction. D'autres proposent des liens entre elles.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture	
ECA	Créer collectivement et/ou individuellement

Domaine 3

Mathématiques, Sciences et Techniques	
S	Mettre en évidence des impacts de notre mode de vie sur la gestion de l'eau et énoncer des gestes et des actions permettant de préserver les ressources en eau (Attendu)

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	Comprendre les principes de la démocratie
	S'exercer au processus démocratique
FH	Questionnement sur les impacts environnementaux
	Droits de l'enfant
	Évolution des rapports sociaux (inégalité/égalité d'accès)

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres
Développer une pensée critique et complexe
Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

À TOI DE JOUER!

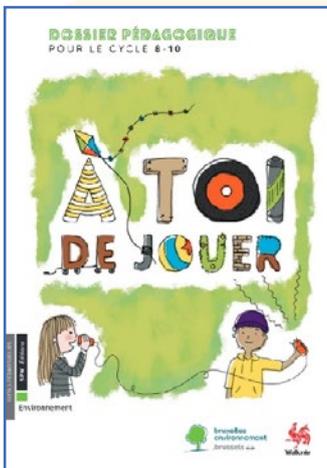


Développement durable
Environnement
Consommation



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Se construire librement une opinion critique



À toi de jouer!

SPWARNE (Service Public de Wallonie.
Agriculture, Ressources naturelles et Environnement)



Dossier pédagogique



Variable entre 1 et plusieurs séances



Disponible en ligne



environnement.brussels

Description de l'outil

Des millions de jouets sont achetés chaque année pour des occasions dont le nombre ne cesse de croître. En bois, en plastique, avec ou sans piles, pour joueur unique ou jeux collectifs, pour intérieur ou extérieur, avec console de jeu, ordinateur ou seulement privilégiant l'imagination et l'ingéniosité des enfants. Mais comment choisir un bon jouet, un jouet qui, tout en participant à l'éveil de l'enfant, respecte aussi l'environnement ?

Ce dossier éveille les enfants et attire l'attention des adultes sur les problématiques liées à l'achat de jouets : l'adaptation à l'âge et les choix éducatifs, certes, mais aussi l'effet de mode, la publicité, l'emballage, le suremballage...

Il propose aux enseignant-es 11 fiches d'activités leur permettant d'appréhender le sujet de manière transdisciplinaire, citoyenne et ludique. Les enfants s'engagent dans une réflexion autour des différentes problématiques pour ensuite agir en fonction de ce qu'ils ont vécu. Les fiches sont claires et contiennent des ressources pour prolonger sa réflexion. Ce document date de 2002 mais il a été actualisé en 2018.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Les fiches peuvent être réalisées dans l'ordre ou pas, selon l'intérêt des enfants et de l'enseignant-e.

Elles commencent toutes par une mise en contexte, elles listent les objectifs principaux et décrivent ensuite le déroulement des activités étapes par étapes.

Voici une description des 3 premières fiches à titre d'illustration :

- La première fiche propose de réfléchir et d'analyser l'impact des publicités sur l'orientation de nos choix en matière de jouets. Il propose un texte d'accroche et ensuite engage les enfants dans une réflexion et une discussion.

- La seconde fiche propose une réflexion sur l'emballage et l'impact sur l'environnement. Des ressources alternatives sont également proposées comme par exemple le « furoshiki » pour emballer avec du tissu.
- La troisième fiche aborde les effets de mode et introduit la notion de durabilité. Les dimensions historiques ou socio-culturelles peuvent également être abordées.

Ensuite d'autres aspects sont abordés, tels que les valeurs véhiculées par certains jeux, des alternatives et des découvertes de jeux ainsi que la créativité, la fabrication de ses propres jeux et la réparation.

Prolongement(s)

Des prolongements sont proposés dans chaque fiche ainsi que des liens vers de ressources extérieures. Chaque fiche se termine par un moment de responsabilisation et débouche sur une mise en action individuelle ou collective

Le magazine Symbiose fin 2023, propose également tout un [dossier](#) sur la thématique du jeu « Faites vos jeux! » (reseau-idee.be).

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

Domaine I

Français, Arts et Culture	
ECA	Créer collectivement et/ou individuellement



Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
FH	Mobiliser des repères de temps et des représentations du temps pour se situer soi-même, pour situer des faits dans le temps et mettre en évidence une chronologie, des changements, des continuités
	Questionnement sur les impacts environnementaux
FES	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens. (transmission familiale/rôle social/consommation)

Domaines 6, 7, 8

Apprendre à apprendre
Développer une pensée critique et complexe
Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

ÊTRE CITOYEN, C'EST QUOI ?



Démocratie et citoyenneté
Droits humains
Participation – Vivre ensemble



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné-e
- Se construire librement une opinion critique
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Mener une action utile/pertinente vers l'extérieur



Être citoyen, c'est quoi ?

In Philéas & Autobule, n° 51 - octobre 2016, Cal-BW



Revue philosophique



Variable entre 1 et plusieurs séances



Il est possible de s'abonner ou d'acheter un numéro au prix de 4 €. Le dossier pédagogique est disponible en ligne et permet de réaliser de nombreuses activités.



phileasetautobule.be

Description de l'outil

Philéas & Autobule est une revue de philosophie destinée aux enfants qui paraît tous les deux mois. Elle vise à donner aux enfants des clés culturelles pour mieux comprendre le monde dans lequel ils-elles vivent. Chaque numéro propose un grand thème philosophique présenté sous forme de question et invite à réfléchir et à construire sa pensée au travers de rubriques diverses et variées. Chaque revue est accompagnée d'un dossier pédagogique et d'une affiche.

Ce numéro soulève cette question: «Être citoyen-ne, c'est quoi?», le dossier aborde plusieurs thématiques en lien avec l'environnement: consommation responsable, statut légal des animaux, street art, désobéissance civile, l'eau un bien commun.

Proposition d'activité(s) et déroulement

Découverte de l'affiche par les enfants à travers une série de questions qui permettent de décrire, de donner son avis, d'explicitier et de s'engager dans une réflexion autour de la citoyenneté et de la participation.

Un jeu de cartes et de plateau: jeu «philo-poursuit», jeu basé sur la lecture partagée d'«Antigone» qui permet de mobiliser des habiletés de penser particulières et permet d'aborder les enjeux tels que l'injustice, l'obéissance, le pouvoir, le vivre-ensemble. L'ensemble des activités peut être réalisé sans avoir la revue.

Prolongement(s)

Les questionnements et la réflexion engagée peuvent précéder la mise en place d'élections au sein de la classe, l'école.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	Comprendre les principes de la démocratie
	S'exercer au processus démocratique
	S'inscrire dans la vie sociale et politique

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

Développer une pensée critique et complexe

LE MONDE EN CLASSE



Genre – Diversité – Interculturalité
Migrations – Environnement – Développement durable – Droits humains – Justice sociale



Ingrédients ECM

- Se sentir concerné
- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Se construire librement une opinion critique
- Mener une action utile/pertinente vers l'extérieur
- Adhérer librement aux valeurs de citoyenneté mondiale



Le monde en classe

CNCD-11.11.11



Magazine et fiches pédagogiques



Varie selon la fiche, entre 20 min et 2 h



Disponible gratuitement, un-e animateur-trice peut également se rendre disponible pour animer une séance



À commander gratuitement sur : cncd.be ou à consulter en ligne : issuu.com



Description de l'outil

Le « Monde en classe » est une revue semestrielle proposant des séquences pédagogiques aux enseignant-es de primaire. Adaptée aux référentiels scolaires, elle a pour but de proposer des outils autoportants afin que les enseignant-es puissent amener en classe différentes thématiques de la citoyenneté mondiale (inégalités mondiales, justice climatique, justice migratoire, souveraineté alimentaire...).

Proposition d'activité(s) et déroulement

Chaque dossier du « Monde en classe » se compose d'un photolangage en format A4 et en couleurs, d'un récit illustré, d'une bande dessinée, d'un « micro-récit » ainsi que de multiples propositions pour leur exploitation.

Une partie est spécifiquement destinée à renforcer et/ou actualiser les connaissances de l'enseignant-e sur la thématique abordée et lui permettre ainsi de se sentir à l'aise pour rentrer dans les différentes activités suggérées, avec des références aux compétences disciplinaires.

Les dossiers du « Monde en classe » sont construits à partir des réalités quotidiennes de communautés du Sud. Ces réalités sont également mises en perspective afin d'en découvrir les dimensions internationales. Ils permettent d'initier progressivement les élèves aux enjeux mondiaux d'aujourd'hui tels que les migrations, l'alimentation, le climat ou les inégalités.

Prolongement(s)

Des pistes d'activités sont proposées selon les thématiques abordées et des prolongements sont également suggérés dans tous les numéros.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	Comprendre les principes de la démocratie
	S'exercer au processus démocratique
	S'inscrire dans la vie sociale et politique
FH	Questionnement sur les impacts environnementaux
	Droits de l'enfant
	Évolution des rapports sociaux (inégalité/égalité d'accès)
FES	Formuler des hypothèses (biens/services/médias, rapports sociaux, besoins/envies, genre)
	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens (transmission familiale/rôle social/consommation)
	Formuler un avis argumenté sur une question économique et sociale, en s'appuyant sur les concepts abordés

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

Développer une pensée critique et complexe

Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

DEBRA EN OUGANDA



Diversité
Ouverture sur le monde



Ingrédients ECM

- Développer une pensée positive et non discriminante



Debra en Ouganda

Histoire interactive, Îles de Paix, 2021



Un photolangage interactif en ligne



Entre 50 et 100 minutes (1 ou 2 séances de cours)



Gratuit



ilesdepaix.org



Description de l'outil

C'est une histoire interactive qui permet de découvrir la vie de Debra. Elle est disponible sur la plateforme en ligne Genial.ly qui permet une lecture ou une écoute de l'histoire tout en regardant les images qui l'illustrent.

Debra est une jeune fille Bakiga. Elle vit dans le village de Kengoma à Kabambiro, en Ouganda, un pays d'Afrique de l'Est. Elle habite avec toute sa famille dans une ferme. Ses parents sont agriculteurs. En plus de les aider au quotidien, Debra va à l'école et s'occupe de ses frères et sœurs. Dès le réveil, elle sait qu'une nouvelle journée bien remplie l'attend...

Proposition d'activité(s) et déroulement

De nombreuses exploitations sont possibles : a) une découverte individuelle de l'histoire qui nécessite un accès à un ordinateur ou une tablette par élève ou groupe d'élèves b) une découverte collective à l'aide d'un TBI ou un projecteur.

Après avoir découvert l'histoire de Debra, les élèves sont invités à raconter l'histoire et expliciter ce qu'ils-elles ont découvert. On peut leur proposer d'identifier les ressemblances avec le milieu rural ici en Belgique ou ailleurs, identifier les différences, créer du lien avec la vie de Debra.

Ce travail peut ensuite déboucher sur une création personnelle dans laquelle les élèves racontent et documentent leur propre vie quotidienne et en font une représentation visuelle (photo, images, dessins, etc.) pour partager à l'ensemble de la classe.

Les textes sont disponibles à l'écrit et à l'écoute. Il est donc possible de varier les modalités d'utilisation ou de tenir compte des différents profils d'élèves.

Il est également possible d'utiliser le photolangage pour exploiter les différents paysages, l'occupation du sol, etc.

Précaution d'usage

Le dossier qui accompagne la version papier du photolangage donne des informations sur le contexte de chaque photo et précise l'environnement dans lequel évolue Debra. Nous conseillons d'être attentif-ve dans le choix des supports présentés et de diversifier les représentations et les images proposées afin d'éviter d'« exotiser » certains contextes ou de véhiculer des représentations erronées.

Prolongement(s)

Le dossier pédagogique propose des pistes pour approfondir certains aspects de l'histoire et venir les compléter avec des ressources ou activités supplémentaires : des contes, des histoires, des vidéos, etc.

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture

ECA	Créer collectivement et/ou individuellement
------------	---

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

EPC	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
FG	Caractériser un paysage/environnement pour contextualiser un fait/phénomène (caractériser un paysage en faisant référence à des éléments marquants de son occupation/utilisation du sol)

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

CHOISIS TA PLANÈTE



Développement durable



Ingrédients ECM

- S'informer sur le monde et ses interconnexions
- Se sentir concerné-e
- Développer une pensée positive et non discriminante
- Être conscient-e de sa responsabilité locale et globale
- Se construire librement une opinion critique
- Adhérer librement aux valeurs de citoyenneté mondiale



Choisis ta planète

2021



Un site internet avec des courts métrages (26) et des documentaires



Les courts métrages ont une durée qui varie de +/- 12 à 30 min + l'exploitation qui en est faite



L'accès à la plateforme est conditionné par un abonnement de +/- 30 €/an



choisistaplanete.com



Description de l'outil

L'association Choisis ta planète co-construit des supports audiovisuels avec des associations issues de différents pays pour aborder des thématiques liées aux objectifs de développement durable. Le but est de sensibiliser les élèves à ce qui se passe ici et ailleurs et montrer que nous sommes tous-tes, d'une certaine manière, interconnecté-es. Les films sont joués par des enfants. Certains sont des documentaires et d'autres des fictions. Ces différents documentaires et fictions sont des outils qui permettent d'aborder la citoyenneté mondiale en classe. Ils sont accompagnés de fiches ou dossiers pédagogiques en lien avec les objectifs de développement durable.

Proposition d'activité(s) et déroulement

L'ensemble des activités proposées s'adresse à des enfants entre 8 et 12 ans (à partir de P4). Elles invitent à découvrir le monde par et à travers des enfants, aborder le quotidien et ainsi découvrir les différences mais aussi les ressemblances qui existent. Ils sont classés en référence aux objectifs de développement durable et un axe spécifique est choisi par exemple pour l'ODD2: *Faim «zéro»*, il s'agit de réfléchir à une agriculture durable en découvrant la culture indigène en Colombie. Pour l'ODD 10: Inégalités réduites, le court-métrage propose d'aborder la discrimination en se penchant sur la situation des albinos en Afrique.

Précaution d'usage

Il est important de situer pour chaque court-métrage le contexte dans lequel il a été réalisé et de préciser l'environnement dans lequel évoluent les personnes qui y participent. Nous conseillons d'être attentif-ve

dans le choix des supports présentés et de diversifier les représentations et les images proposées afin d'éviter d'« exotiser » certains contextes et/ou de véhiculer des représentations erronées.

Prolongement(s)

Ces courts métrages peuvent être utilisés pour introduire une région, un thème, un questionnement. Ils peuvent dès lors être utilisés dans des contextes riches et variés: l'eau, l'agriculture, l'énergie, les droits de l'enfant, le handicap...

LIEN RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES



Domaine 1

Français, Arts et Culture	
ECA	Décoder les fondamentaux des trois modes d'expressions artistiques, par des pratiques et au travers d'œuvres, de genres, de cultures et d'époques différentes
	Interpréter le sens d'éléments culturels

Domaine 3

Mathématiques, Sciences et Techniques	
S	Mettre en évidence des impacts de notre mode de vie sur la gestion de l'eau et énoncer des gestes et des actions permettant de préserver les ressources en eau (Attendu)
	Écrire, expliquer, interpréter un phénomène ou le fonctionnement d'un objet: le cycle naturel de l'eau (P4)

Domaine 4

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale	
EPC	Élaborer un questionnement philosophique
	Assurer la cohérence de sa pensée
	Prendre position de manière argumentée
	Développer son autonomie affective
	S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions
	S'exercer au processus démocratique
	S'inscrire dans la vie sociale et politique
FH	Questionnement sur les impacts environnementaux
	Droits de l'enfant
	Évolution des rapports sociaux (inégalité/égalité d'accès)

Sciences humaines, Éducation à la philosophie et à la citoyenneté, Religion ou morale

FG	Caractériser un paysage/environnement pour contextualiser un fait/phénomène (caractériser un paysage en faisant référence à des éléments marquants de son occupation/ utilisation du sol)
	Établir des liens entre des composantes spatiales pour expliquer des localisations, des répartitions/dynamiques spatiales (mettre en évidence des occupations du sol différentes en lien avec le relief, l'hydrographie, les éléments naturels et sa proximité ou non d'un centre urbain)
FES	Formuler des hypothèses (biens/services/médias, rapports sociaux, besoins/envies, genre)
	Éclairer des faits économiques et sociaux, en mobilisant des connaissances et en faisant des liens (Transmission familiale/rôle social/consommation)
	Formuler un avis argumenté sur une question économique et sociale, en s'appuyant sur les concepts abordés

Domaines 6, 7, 8

Se connaître et s'ouvrir aux autres

Apprendre à apprendre

Développer une pensée critique et complexe

Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

Liste des centres de prêt

Le programme d'éducation à la citoyenneté d'Enabel a collaboré durant de nombreuses années avec différents centres de prêt répartis en Fédération Wallonie-Bruxelles qui mettent à disposition nombreuses des ressources pédagogiques présentées.

En province de Namur

Centre de Ressources Documentaires provincial
Réseau Anastasia

Campus Provincial
Rue Henri Blès, 188-190
5000 Namur

E-mail : anastasia@province.namur.be
Téléphone : 081 77 67 29
province.namur.be

En province du Luxembourg

Centre de documentation sociale

Chaussée de l'Ourthe, n° 74
6900 Marche-en-Famenne

E-mail : seds@province.luxembourg.be
Téléphone : 063 21 22 98
province.luxembourg.be

En province de Liège

Les Chiroux, centre culturel de Liège
Ilo citoyen

Place des Carmes, 8
4000 Liège

E-mail : ilo@chiroux.be
Téléphone : 04 250 94 33
chiroux.be

En province du Hainaut

L'Entre-lignes

Rue Saint-Julien, 30A
7110 Strépy-Bracquegnies

E-mail : bibliothequecommunale@lalouviere.be
Téléphone : 064 665 709
lalouviere.be

En région bruxelloise

Centre Bruxellois de Documentation Pédagogique (CBDP)

Rue du Meiboom, 14 (5^e étage)
1000 Bruxelles

E-mail : cbdp@spfb.brussels
Téléphone : 02 800 86 90
cbdp.ccf.brussels



