**Prise de notes des échanges du samedi matin (capitalisation du jeu de l’oie « l’aventure d’apprendre » à Lyon)**

Processus de capitalisation chronophage ? pas tellement : 1 réunion greffée à une réunion Festisol où les assos étaient déjà participantes. Puis échanges individuels avec les asso pour la finalisation de la capitalisation. Chronophage surtout pour les 2 chargées de capitalisation.

Retours des participants du jeu : ils ont bcp apprécié de rencontrer les assos, ce qui veut dire que l’animation n’est pas une fin en soi et qu’elle fonctionne.

Retours du groupe RNA : félicitations pour tout ce travail. Intéressant pour créer du lien entre les membres des assos, quitte à revoir les thématiques.

Bon outil pour présenter les activités de notre association (avec des personnages car les problématiques s’appliquent à un territoire). Pourquoi pas faire une visio de présentation avec le collectif de Lyon.

Ce jeu pourrait-il être intéressant dans un pays d’action, pour des élèves qui vivent eux-mêmes ces difficultés. Le jeu peut permettre aux élèves d’exposer d’autres problèmes à des assos. Imaginer une version sans titre sur les cases, pour que les joueurs élèves expriment leurs problèmes.

Ce jeu pourrait être utilisé pour un échange entre des jeunes de différents pays pour l’accès à l’éducation, réfléchir des solutions et contacter des assos susceptibles d’intervenir.

Est-ce que les fiches présentent les différentes étapes de réalisation d’un projet ? Ou cela se limite à l’identification d’une solution ? -> C’est à l’asso d’expliquer le processus de construction du projet et comment il fonctionne.

C’est un jeu de promotion des actions des associations. Jeu qui peut être utilisé comme un outil de rencontre d’assos sur un forum.

Ce n’est pas un problème qu’il n’y ait pas de solutions à certains problèmes, les élèves peuvent ainsi les imaginer. Visée pédagogique un peu différente.

Quel débriefing avec un groupe classe ? Cela peut aussi être un point de départ pour autre chose.

Je vois mal comment l’utiliser dans mon association mais beaucoup plus dans un collectif dont on fait partie. Question sur ce que je peux faire moi en tant que citoyen.ne.

Trois approches : jeu de découverte des assos présentes / jeu de découverte de problématiques à l’international (EADSI) / jeu de réflexion/construction sur des problématiques qui se rencontrent également ici.

Outil intéressant pour résumer les actions de plusieurs asso dans un seul outil : permet de mutualiser les compétences respectives.

Utilité également pour le collectif Ethique sur l’étiquette dont les membres abordent chacune une problématique spécifique sur le sujet général des droits humains dans l’industrie textile. L’ensemble de ces problématiques ne peuvent être abordées qu’à travers une loi « devoir de vigilance des multinationales », un jeu comme cela pourrait être un moyen de faire connaitre ce travail de plaidoyer. Il y a différents modes d’action : nos modes d’achat, des actions de plaidoyer, l’idée n’est pas de flécher vers un seul type d’action.

Important de ne pas donner toute la responsabilité aux associations : les états ont une responsabilité. Les réponses peuvent intégrer des actions de plaidoyer, des campagnes.

Important de pouvoir mettre à jour les infos au sujet d’un pays.

Présentation très claire mais la partie jeu aurait pu être un peu plus longue.

Attention à l’usage du mot « solution » qui entretient l’idée que le nord détient la solution aux problématiques du Sud. L’action est une contribution à la résolution d’une problématique, pas LA solution.

Intérêt sur la dimension évolutive et adaptable du jeu.

Dans un contexte pédagogique (avec un groupe d’élèves), le jeu s’inscrit toujours dans une démarche de l’enseignant qui prépare l’animation et peu assurer le suivi avec le groupe.

La création du jeu a-t-elle permis des échanges entre assos, sur les façons de travailler, la place du partenariat ? -> pas tellement car le but était de montrer ce qui se fait.

La capitalisation est un bon outil de relecture.