

## Et si la question de la dette était un sujet facile à expliquer ?

### 20, 21 et 22 janvier 2012 week-end de formation : Expliquer la dette, quels outils pédagogiques ?

Le temps d'un week-end, **le CADTM vous livre ses astuces** pour réussir une animation ou une formation sur la dette: Des *classiques* de nos outils pédagogiques aux plus originaux et déjantés que nous avons créés, vous connaîtrez toutes nos ficelles **pour expliquer la dette autrement.**

**Vous êtes militant-e** et vous avez envie de tenter l'aventure de l'animation sur la dette ?

**Vous êtes déjà animateur-animatrice** et vous avez envie de découvrir de nouveaux outils pédagogiques spécifiques sur la dette ?

**Vous ne voulez pas vous lancer seul-e** et vous souhaitez rencontrer des personnes avec qui proposer des animations sur la dette près de chez vous ?

**Vous êtes plein-e d'inspiration** et souhaitez inventer de nouveaux outils pédagogiques sur la dette au sein d'un groupe actif ?

**N'attendez plus, ce week-end est fait pour vous !**

**Embarquez pour un moment convivial, ludique et instructif !**

Infos et inscriptions : [emilie@cadtm.org](mailto:emilie@cadtm.org) / [pauline@cadtm.org](mailto:pauline@cadtm.org) / [www.cadtm.org](http://www.cadtm.org)

**DEMANDEZ L'PROGRAMME !**

**Vendredi 20 janvier**

#### LE CÉLÈBRE SUDESTAN !

Le Sudestan est un outil de sensibilisation aux relations Nord-Sud et au développement créé par le SCI (*Service civil international*). La formation Sudestan permet de le découvrir et de se l'approprier afin d'être capable de l'animer. Elle est destinée aux professeurs et animateurs socioculturels ainsi qu'à toute autre personne intéressée par l'éducation au développement.

Par la mise en situation, le Sudestan permet de comprendre les mécanismes à l'origine du fossé entre le Nord et le Sud de la planète. Répartis en équipes, les participants deviennent les ministres de quatre pays imaginaires. Afin de les développer et de leur assurer une certaine stabilité, ils doivent composer avec la dette, les pressions internationales, le contexte géo-politique et les lois du marché.

**Durée : 3H / Animateur-animatrice : 2 / Participant-e-s : de 12 à 30 / Tout public dès 15 ans**

Plus d'informations sur le jeu et le SCI : <http://scibelgium.be/>

#### SOIRÉE THÉÂTRE « L'effet boomerang » par l'atelier « Les Aragnes » de l'ACRF

**L'effet boomerang par l'atelier « Les Aragnes » de L'ACRF**

**Mise en scène d'Emile Hesbois du Centre Dramatique en Région Rurale**

Un adaptation théâtre-action des analyses de Susan George dans son livre «L'effet boomerang ». Pour changer le dialogue Sud-Nord, il faut des actions concrètes et aussi une compréhension des mécanismes créateurs de sous-développement, dette, « effet boomerang ».

(Lieu à confirmer – Entrée 5 euros / prix libre pour les personnes inscrites à la formation)

Plus d'informations sur : <http://www.acrf.be/theatre/boomerang.php>

## Samedi 21 et dimanche 22 janvier 2012

### LA LIGNE DU TEMPS ...

La ligne du temps est un support d'animation développé par le CADTM. Il permet de retracer de manière interactive l'histoire (de 1945 à nos jours) de l'endettement des pays du Sud et de comprendre à la fois le mécanisme de la dette et ses impacts sur les populations.

Sa construction linéaire simplifie le sujet en le schématisant historiquement.

Il est régulièrement utilisé à la suite du *Sudestan* car il permet de reprendre de nombreux éléments « vécus » à travers le jeu et de les replacer collectivement dans la réalité.

**Durée : 1H30 / Animateur-animateur : 1 ou 2 / Participant-e-s : de 5 à 40 / Tout public dès 15 ans**

### LE PUZZLE DES SUBPRIMES

Vous ne comprenez rien à la crise des subprimes ? Rien de tel qu'un puzzle fou pour démêler les éléments de compréhension et enfin y voir clair ! Muni d'un plateau et de pièces toutes mélangées (AAAHHHHH), vous devez reconstituer, tel un détective en quête de vérité, les éléments qui ont conduit à la crise des subprimes. Saurez-vous démasquer les enchaînements logiques, les effets boule de neige et autres pièges diaboliques ?

Cet outil permet de comprendre l'histoire et les mécanismes de la crise des subprimes. Il peut être une très bonne introduction à la question de la dette dans les pays du Nord.

**Durée : 1H / Animateur-animateur : 1 / Participant-e-s : de 2 à 40 / Tout public dès 16 - 17 ans**

### LE « KIKAFÉKOI » DE LA DETTE AU NORD

Eh ben oui tout ça n'est pas arrivé par hasard, y en a bien quelques-uns qui ont foutu la m.... Le Kikafékoï de la dette au Nord te dira tout sur les coupables.

Un module spécialement conçu par le CADTM pour comprendre et expliquer la dette au Nord ! En 3 schémas : « *Genèse de la crise de la dette dans les pays européens* », « *Gestion de la crise de la dette par la TROIKA* » et « *Les banques privées essayent de se débarrasser des titres de la dette* », tu deviendras incollable sur la dette au Nord.

**Durée : 1H30 / Animateur-animateur : 1 / Participant-e-s : de 2 à 40 / Tout public dès 16-17 ans**

### LA ROUE DES GROSSES FORTUNES

Véritable outil de sensibilisation sur la dette et l'austérité, la roue des grosses fortunes fait tourner toutes les têtes... La roue, c'est la promesse télévisée de grosses fortunes avec un jingle et un animateur super kitch. Le principe est simple et tourne autour de 4 entités:

- Un-e animateur-animateur
- Max(imilien) de Thunes, celui qui offre les cadeaux somptueux à l'heureux-x-se gagnant-e (par exemple : Un week-end à Knokke-Le Zoute avec Sarkozy, Reynders et leurs amis pour une formation intensive en placements financiers ou un safari au Mali en hélicoptère, ...)
- Lara Jedupeuple, celle qui rappelle que pour un gagnant des millions morflent furieusement.
- Un public qui veut gagner... Mais qui ignore sans doute ce qu'il a à perdre..

**Durée : 2H / Animateur-animateur : 3 / Participant-e-s : de 10 à 100 / Tout public dès 15 ans**

### LE JEU DE LA FICELLE

Le dette t'emmêle la tête, tu veux te démêler la cervelle ? Viens jouer au jeu de la ficelle !

Cet outil d'abord mis en place pour aborder la question de la souveraineté alimentaire a été adapté depuis peu à la question de la dette. Le principe est simple : chaque joueur a une carte personnage qui

définit son implication (responsable ou victime) dans le mécanisme de la dette. Au fur et à mesure du jeu, chacun dévoile son identité au moment où il pense avoir sa carte à jouer. Une ficelle est déroulée et connecte chaque personnage entrant dans le jeu, dévoilant ainsi les liens de chacun avec l'endettement de son pays.

**Durée : 2H / Animateur-animateur : 1 / Participant-e-s : de 15 à 30 / Tout public dès 15 ans**

### EN SOIRÉE : « *Le ring de l'économie* »

*Le ring de l'économie* : se jouer de l'économie et jouer l'économie. Ce jeu permet de comprendre, vivre et expérimenter trois concepts économiques : le développement durable, le néo-libéralisme, et la décroissance. Une recette réussie avec des ingrédients sérieux et ironiques : de l'économie, des coachs du business, des politiciens convaincus et des joueurs. Tous les coups sont-ils permis ? En tout cas, se jouer de l'économie n'est plus une affaire d'experts !

*Ce jeu a été développé par Under Construction : <http://underconstruction.fr/>*

### « COMMENT RÉPONDRE AUX QUESTIONS QUI PIQUENT ? »

Parce que l'animation c'est aussi et surtout se confronter à un public de curieu-x-ses qui pose plein de questions passionnantes aux animateurs-animateurices qui angoissent de ne pas savoir répondre ... nous vous révélerons non pas LA réponse qui marche à tous les coups ... mais LES questions qu'on pose à tous les coups ... ah ah ah ! Fini l'effet de surprise du petit premier de la classe !

Pour pimenter un peu l'exercice, nous vous invitons à préparer vos questions qui piquent, celles auxquelles vous ne savez pas répondre, ou pas assez, celles qui reviennent vous hanter et sur lesquelles vous voulez triompher.

### PROJETS D'AVENIR À VENIR

Comme on se sera bien amusé tout le week-end et qu'on n'aura pas envie de se quitter, on vous propose une petite séance de réflexion et de mise en commun pour parler avenir à venir. L'idée est de voir kiveufairkoi et kiveufairoù et en fonction de créer un/des réseau-x de formation, d'animation, de création d'outils etc.