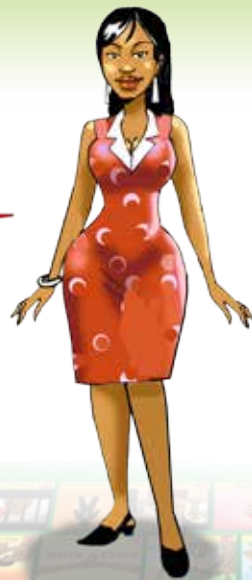


Publiée par : MOTO ACTION

# MANUEL DE FORMATION

DES FORMATEURS/FORMATRICES  
à l'utilisation des jeux genre et VIH de Moto Action





## ABREVIATION ET ACCRONYMES

ARV	Antirétroviral
CNLS	Comité National De Lutte Contre Le Sida
CPN	Consultation prénatale
ELISA	Enzyme-linked immuno sorbent assay
FNUAP	Fonds des Nations Unies pour la Population
HSH	Hommes ayant le Sexe avec les Hommes
IO	Infection opportuniste
IST	Infection sexuellement transmissible
OMS	Organisation mondiale de la Santé
ONG	Organisation non gouvernementale
ONUSIDA	Programme commun des Nations Unies sur le VIH/SIDA
PEC	Prise en charge
PPE	Prophylaxie post-exposition
PTME	Prévention de la transmission du VIH de la mère à l'enfant
PVVIH	Personnes vivant avec le VIH/SIDA
SIDA	Syndrome d'immuno-déficience acquise
TS	Travailleur/Travailleuse de sexe
UNICEF	Fonds des Nations Unies pour l'Enfance
VIH	Virus d'immuno déficience humaine



## Table des matières

CONTENU DU MANUEL DE FORMATION .....	i
ABREVIATION ET ACCRONYME .....	iv
INTRODUCTION .....	5
1 - PRESENTATION DU MANUEL DE FORMATION DES ANIMATEURS ET ANIMATRICES A L'UTILISATION DES JEUX DE L'OIE ET DE CARTES MOTO ACTION SUR LE GENRE ET LE VIH .....	5
Objectifs .....	5
Principes méthodologiques .....	5
Résultats attendus .....	6
2. QUELLE EST L'UTILITE DE CE MANUEL ? .....	6
3. À QUI CE MANUEL EST-IL DESTINE ? .....	6
4. COMMENT LE MANUEL PEUT-IL ETRE UTILISE ? .....	7
5. QUE CONTIENNENT LES PARTIES DE CE MANUEL ? .....	7
6. COMBIEN DE TEMPS FAUT-IL CONSACRER POUR FAIRE CETTE FORMATION ? .....	8
7. DE QUOI A-T-ON BESOIN COMME MATERIEL POUR ANIMER CETTE FORMATION? .....	8
PREMIERE PARTIE: POSTURE D'UN-E ANIMATEUR/TRICE ET TECHNIQUES D'ANIMATIONS .....	11
A- POSTURE D'UN-E ANIMATEUR/TRICE .....	11
B- TECHNIQUES D'ANIMATION DES JEUX DE L'OIE ET DES CARTES .....	11
PRÉSENTATION DES MÉTHODOLOGIE D'UTILISATION DES JEUX : .....	14
JEU DE CARTES .....	14
Méthodologie du jeu de cartes .....	14
JEU DE L'OIE GENRE ET VIH .....	17
Méthodologie du jeu de l'oie Genre et VIH .....	18
C- BRISE GLACE .....	19
1- Présentation des participantes et participants : .....	19
Brise glace 1 .....	19
Brise glace 2 .....	20
DEUXIEME PARTIE: THÉMATIQUES ABORDÉES DANS LE MANUEL .....	21
A- MODULE 1 : NOTION DE GENRE .....	21
1- Introduction sur la notion de Genre .....	21
A.1 INTRODUCTION AU CONCEPT GENRE ET DÉFINITION DE QUELQUES MOTS CLÉS .....	22
A.2 LES STÉRÉOTYPES ET LES PRÉJUGÉS GENRE .....	22
B- MODULE 2 : LES VIOLENCES BASEES SUR LE GENRE .....	23
INTRODUCTION DU MODULE SUR LES VIOLENCES BASÉES SUR LE GENRE (VBG) OU VIOLENCES FAITES AUX FEMMES (VFF) .....	23
B.1 THEME SUR LES VIOLENCES SEXUELLE .....	24
B.2 THEME SUR LES PRATIQUES CULTURELLES .....	24



C- MODULE 3 : LA SEXUALITE HUMAINE.....25

C.1 DE L'ÉDUCATION SEXUELLE À L'ÉDUCATION À LA SEXUALITÉ :  
ANATOMIE ET DIMENSION DE LA SEXUALITÉ HUMAINE .....26

C.2 IDENTITE ET ORIENTATION SEXUELLE .....26

D - MODULE 4 : IST/VIH / SIDA.....27

D. 1 VULNERABILITE ET IST/VIH.....27

D-2 LA PREVENTION DE LA TRANSMISSION DU VIH DE LA MERE A L'ENFANT .....28

D. 3 PREVENTION ET PRISE EN CHARGE GLOBALE .....29

E - MODULE 5 : GENRE ET SANTE .....  
30

E.1 HYGIENE INTIME.....31

E.2 ACCES AUX SOINS.....31

F – MODULE 6 : DROITS ET DEVOIRS.....32

F. 1 DROITS SEXUELS ET REPRODUCTIFS.....32

F.2 DROIT A LA SANTE .....32

G- MODULE 7 : PHASE PRATIQUE DES JEUX .....34

3<sup>ème</sup> PARTIE : PRÉSENTATION POWER POINT ET ANNEXES .....37

A- PRESENTATION DE MODULES PAR THEMATIQUE SUR POWER POINT .....37

B- ANNEXES.....37

FICHE D'ÉVALUATION JOURNALIERE DES SESSIONS DE FORMATION EN REGION .....37

Fiche d'autoévaluation Formateur-trice .....39

Fiche d'évaluation des bénéficiaires .....  
40

C - BIBLIOGRAPHIES.....41



## INTRODUCTION

Le manuel des formateurs et formatrices propose un socle commun de méthodes, techniques d'animations, connaissances, à l'usage des formatrices et formateurs en outils de sensibilisation sur le genre et VIH. Son but est de guider la pratique des formations dans ce domaine. Il se veut évolutif et ouvert aux enrichissements ultérieurs apportés par les réflexions et les pratiques des acteurs et actrices du terrain.

Ce manuel de formation est principalement issu de l'expertise et des travaux d'acteurs de terrain des organisations de la société civiles et des organisations à base communautaire œuvrant dans la prévention des IST/VIH et SIDA et la promotion de l'égalité entre les sexes. Il a été écrit dans le cadre d'un programme conçu et développé par Moto Action France, mis en œuvre par Moto Action Cameroun et financé par la Fondation de France.





## A. PRESENTATION DU MANUEL

Ce manuel propose aux formateurs de les aider à former à une autre façon d'animer les activités d'information et de sensibilisation consacrées à l'impact qu'ont les disparités hommes – femmes sur la lutte contre les IST et le VIH/Sida

Le présent manuel est conçu pour appuyer la mise en œuvre du Programme de création/déploiement des outils de sensibilisation sur le genre et le VIH dans sa phase de formation des animateurs/trices des jeux. Ce document contient : des informations sur la façon de préparer, de planifier et d'organiser chaque module, des orientations sur les sections qui pourraient nécessiter d'être personnalisées ou adaptées pour une région ou un pays donné, des outils de formation et des indications sur le calendrier des activités de formation et la gestion du temps.

### A.1 OBJECTIFS

Harmoniser la formation des formateurs/trices à l'animation des jeux Moto Action.

Doter les formateurs/trices d'outils pédagogiques et techniques leur permettant d'animer leurs sessions de formations des futurs animateurs des jeux.

### A.2 PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

Les présents modules sont centrés sur l'approche participative. Pendant toute la durée de la formation, l'approche basée sur les expériences des OSC/OBC est privilégiée à travers des techniques d'apprentissage telles que : Questions/Réponses, témoignages, discussions dirigées, exposés illustrés, étude des cas, jeu de rôle, travaux de groupe, brainstorming, restitution, évaluation, etc. Il incombe aux formateurs-trices d'identifier parmi les différentes techniques de base celles qui sont les plus appropriées compte tenu de leurs objectifs, du temps, du contexte et du niveau des participants-es.

Cette formation est basée sur le principe du transfert de compétences aux participants et participantes, issues de structures variées et aux publics et objectifs différents. Une grande partie de cet atelier consistera en des mises en situations des participant-e-s qui seront observées et commentées par l'ensemble du groupe.

### A.3 RÉSULTATS ATTENDUS

- Des outils de sensibilisation (jeux de cartes + jeu de l'Oie) et techniques d'animation homogènes sont utilisés par les formateurs et formatrices pour dérouler les modules
- Les connaissances de base en matière de Genre & VIH sont acquises par les formateurs et formatrices
- Les techniques d'animation participatives sont connues et expérimentées par les formateurs et formatrices

## B. QUELLE EST L'UTILITE DE CE MANUEL ?

Il vise à aider les formateurs et formatrices à transmettre aux animateurs/trices communautaires, des connaissances et techniques leur permettant de mener des activités de sensibilisation de manière ludique en matière de Genre et de VIH.

## C. À QUI CE MANUEL EST-IL DESTINE ?

Ce manuel de formation est destiné aux Formateurs et formatrices sélectionnés par Moto Action parmi les Organisations de la Société Civile (OSC) et des organisations à base communautaires(OBC) luttant contre le VIH/Sida. Il peut également être utilisé par les formateurs et formatrices mandatés par Moto Action pour effectuer des formations dans des organisations et institutions.. Il est indispensable que les personnes qui utilisent ce manuel aient des compétences solides en animation, genre et VIH/sida .

## D. COMMENT LE MANUEL PEUT-IL ETRE UTILISE ?

Ce manuel est conçu pour être utilisé par les formateurs sélectionnés par Moto Action et qui ont au préalable participé à la formation effectuée en octobre 2013 consacrée au Genre & VIH. Il va leur servir d'appui pour dérouler leurs propres formations auprès des animateurs communautaires de leur zone de travail.

Ce manuel est toutefois conçu pour être relativement flexible afin que les formateurs et formatrices puissent éventuellement adapter le planning de l'atelier pour répondre aux besoins des différentes OSC/OBC.

Toutefois, la formation est conçue pour se dérouler idéalement sur une période de 5 jours consécutifs et c'est sur ce modèle que les premières formations dispensées par Moto Action se dérouleront.

Le manuel de formation décrit une diversité d'activités participatives qui peuvent être effectuées pour développer des compétences. Les activités de ce manuel ont été menées avec créativité – en utilisant beaucoup de couleurs, de matériaux locaux et d'imagination. Quelques photographies ont été imprimées dans ce document pour tenter de refléter la nature des activités. Les formateurs et formatrices peuvent mener les activités avec des OSC/OBC individuelles ou bien des groupes d'OSC/OBC. Pendant les tests des outils de sensibilisation Genre et VIH, Moto Action a trouvé qu'il était bénéfique qu'au moins deux personnes de chaque organisation participent à l'atelier. Au total une douzaine d'OBC ont participé à la conception de ces outils.

Compte tenu de la complexité des sujets traités, les membres non formés d'une OSC ne peuvent conduire cette animation sans avoir au préalable suivi la formation à l'utilisation des jeux de l'oie ou de carte rumeurs et vérités



## E. QUE CONTIENNENT LES PARTIES DE CE MANUEL ?

Suite à l'introduction du manuel de formation, le reste du document se répartit de la façon suivante :

**1<sup>ère</sup> Partie :** La présentation de la posture d'un formateur et les techniques d'animations du manuel de formation des formateurs et formatrices

**2<sup>ème</sup> Partie :** Les thématiques abordées dans le manuel dans les deux jeux constitués de 6 modules avec 12 thèmes.

**3<sup>ème</sup> Partie :** Les présentations power point, les annexes comportant les outils de suivi et évaluation de l'utilisation des jeux pour une meilleure appropriation, une bibliographie indicative (et non exhaustive) des outils, et les liens d'accès sur internet.

**Le contenu de la plupart des parties de ce manuel aborde les points suivants :**

- 1 - Brève introduction du thème (brise glace ou autres techniques d'animation)
- 2 - Projection des cases du jeu de l'oie genre et VIH et des cartes du jeu 'Rumeurs et vérités' correspondantes au thème traité ;
- 3 - Indications pour faire décrire une case ou une carte par les formateurs et formatrices.
- 4 - Questions à poser sur le sujet (Définition, causes, conséquences et moyens de prévention du phénomène).
- 5 - Partage d'expériences vécues ou auxquelles ils/elles ont assisté dans leur communauté concernant le sujet traité.
- 6 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/trice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires.  
Choisir une case pour le jeu de l'oie ou une carte pour le jeu de cartes 'Rumeurs et vérités' et demander à un volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. Insister ici sur la maîtrise du thème abordé et non sur les techniques d'animation.
- 7 - Résumé de la prestation de l'animateur/trice et compte rendu sur ce qui a marché et ce qu'il faut améliorer.
- 8 - Principes fondamentaux à retenir sur le thème du module abordé

## F. COMBIEN DE TEMPS FAUT-IL CONSACRER POUR FAIRE CETTE FORMATION ?

Les activités de ce manuel sont conçues pour être effectuées exactement telles que décrites en cinq jours. Cependant, une période de temps est estimée, à titre indicatif, pour chaque module. Ces estimations se fondent sur l'expérience de Moto Action dans l'utilisation de ce manuel durant des ateliers réunissant les membres des associations regroupés en binôme. Soit 8 Associations et 16 participant-e-s- par session de formation. Dans la pratique, les animateurs /trices peuvent raccourcir ou rallonger la durée des activités, selon le temps dont ils disposent et le niveau de compétences et d'intérêt des participant-e-s.

## G. DE QUOI A-T-ON BESOIN COMME MATERIEL POUR ANIMER CETTE FORMATION ?

Pour le/la formateur-trice : un flip-chart, du papier conférence, des rames de papiers, des marqueurs de différentes couleurs, du scotch mural, un ordinateur, un vidéoprojecteur, des cartes ZOOP de plusieurs couleurs, les différents jeux et leurs manuels, des dés et pions, des exemplaires de pré-test et post-test, des fiches de présence quotidienne, des supports des modules, des fiches d'évaluation.

Pour les participants et participantes : stylos, crayons et gommes, blocs-notes, Chemises à rabats. Le jeu de cartes et le jeu de l'Oie, les Manuel de jeux, les dés et les pions seront remis aux participants et participantes après la formation.

**NB : Chaque module utilise un matériel adéquat pour son déroulement.**



## EXEMPLE DE PLANNING DE FORMATION

### • PLANNING FORMATION DES ANIMATEURS ET ANIMATRICES AUX JEUX MOTO ACTION

Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
<ul style="list-style-type: none"> <li>Inscription</li> <li>Bienvenue</li> <li>Introduction, attentes et règles de base</li> </ul>	<p><b>Evaluation journée précédente</b></p> <p><b>Module 3 : La sexualité humaine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De l'éducation sexuelle à l'éducation à la sexualité : anatomie et dimension de la sexualité humaine</li> <li>Identité et orientation sexuelle</li> </ul>	<p><b>Evaluation journée précédente</b></p> <p><b>Module 6 : Droits et devoirs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droits sexuels et reproductifs</li> <li>Droit à la santé</li> </ul>	<p><b>Evaluation journée précédente</b></p> <p><b>Pratique des jeux</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Simulation jeu de cartes par les formateurs/trices</li> </ul>	<p><b>Evaluation journée précédente</b></p> <p><b>Atelier pratique (suite)</b></p> <p><b>Jeu de cartes</b></p> <p>Pratique jeu de cartes version simple et version dans l'espace</p>
Pause-café	Pause-café	Pause-café	Pause-café	Pause-café
<ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction, attentes et règles de base</li> <li>Présentation objectifs et Pré test</li> <li>Posture des animateurs /trices</li> <li>Brise glace</li> </ul>	<p><b>Module 4 : IST/VIH / SIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vulnérabilité et IST/VIH</li> <li>PTME</li> </ul>	<p>Techniques d'animation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Historique des outils de sensibilisation</li> <li>Présentations des outils de sensibilisation (objectifs, règles, méthodologie, matériel...)</li> <li>Aperçu des techniques d'animation avec les jeux</li> </ul>	<p><b>Atelier pratique (suite)</b></p> <p><b>Jeu de l'Oie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pratique en atelier chacun pour soi</li> <li>Restitution (auto évaluation des animateurs-trices)</li> </ul>	<p>Jeu de carte (suite)</p> <p>Pratique jeu de cartes (Version avec comptage de points, Version dans l'espace)</p>
Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner	Déjeuner
<p><b>Module 1 : Notion de Genre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction au concept genre et définition de quelques mots clés</li> <li>Les stéréotypes et préjugés genre</li> </ul>	<p><b>Suite Module 4 : IST/VIH / SIDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prévention et prise en charge globale</li> <li>Genre et VIH</li> </ul>	<p><b>LA PRATIQUE DES JEUX</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction aux jeux et formation des équipes</li> </ul>	<p>Jeu de l'Oie (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pratique en atelier par équipes</li> </ul>	<p>Jeu de cartes (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pratique jeu de cartes (version par équipe : simple, 2 équipes avec comptage des points, dans l'espace pour deux équipes)</li> </ul>
Thé	Thé	Thé	Thé	Thé
<p><b>Module 2 : Les violences basées sur le genre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les violences sexuelles</li> <li>Les pratiques culturelles</li> </ul>	<p><b>Module 5 : Genre et Santé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hygiène</li> <li>Accès aux soins</li> </ul>	<p><b>LA PRATIQUE DES JEUX (suite)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Simulation jeu de l'Oie par les formateurs/trices</li> </ul>	<p>Jeu de l'oie (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pratique en atelier par équipes</li> <li>Restitution (auto évaluation des animateurs-trices)</li> </ul>	<p>Jeu de cartes (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Restitution (auto évaluation des animateurs-trices)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation journée</li> <li>Réunion de synthèse en groupe des formateur-trice-s</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation journée</li> <li>Réunion de synthèse en groupe des formateur-trice-s</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation journée</li> <li>Réunion de synthèse en groupe des formateur-trice-s</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation journée</li> <li>Réunion de synthèse en groupe des formateur-trice-s</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Evaluation de l'atelier</b></li> <li>Clôture</li> </ul>





## PREMIERE PARTIE: POSTURE D'UN-E ANIMATEUR/TRICE ET TECHNIQUES D'ANIMATIONS

### A. POSTURE D'UN-E ANIMATEUR/TRICE

La formatrice ou le formateur est un ou une intervenante sociale et par là-même il ou elle peut être, à certaines conditions, un agent ou une agente de changement. Elaborer une formation favorable à la promotion de l'égalité suppose un profil de formatrice et de formateur partie-prenante de la transformation sociale. Cette posture conduit alors l'intervenant ou l'intervenante à une prise de conscience de ses parcours de vie, professionnels et personnels eu égard à ses caractéristiques sociales (classe, genre, culture, etc.), de ses choix de valeurs, de son niveau de conscience face aux différentes façons de représenter, de se représenter les femmes, les hommes, leurs images, leurs rôles, leurs relations. La capacité de remettre en cause et de se remettre en question est une exigence pour toute personne impliquée dans les formations à l'utilisation des jeux de Moto Action.

Une formatrice ou un formateur est en situation d'apprentissage tout au long de sa pratique professionnelle. Elle ou il doit posséder un socle de compétences valorisant son discours, son approche, son expérience du terrain, sa démarche pédagogique et sa capacité de s'adapter au niveau de connaissance et de sensibilité du groupe cible de la formation. Ses capacités devraient s'auto-entretenir et s'auto-développer en se confrontant aux pratiques et questionnements de terrain et aux évolutions et orientations sur la thématique. C'est donc un travail de co-construction, et de déconstruction, une évolution en marche.

### B. TECHNIQUES D'ANIMATION DES JEUX DE L'OIE ET DES CARTES

L'animation regroupe l'ensemble des moyens et méthodes mis en œuvre pour faire participer activement les membres d'une collectivité à la vie du groupe. En partant de ce principe, les facettes de l'animation sont pratiquement sans limites et aujourd'hui encore de nouvelles techniques apparaissent.

Les techniques se rassemblent en trois grandes fonctions, soit : **clarifier, faciliter et organiser**. Durant le déroulement de l'activité il revient au formateur/trice la responsabilité d'atteindre les objectifs visés.

**La fonction de clarification** permet au formateur/trice de contrôler le contenu. Il est important de préciser les objectifs et les buts de l'activité. Il faut utiliser des questions ouvertes. La reformulation, la répétition, le résumé et les synthèses sont des techniques pertinentes pour clarifier de contenu d'une activité.

**La fonction de facilitation** permet d'assurer un climat propice pour atteindre l'objectif de l'activité. Se présenter et présenter les participant-e-s et préparer une activité « brise glace », raconter des blagues ou des histoires en relation avec les thèmes de la rencontre. Ici demander aux participant-e-s de le faire pourrait détendre l'atmosphère et aussi permettre une meilleure participation et une meilleure collaboration entre eux/elles. Regarder tous les participant-e-s raconter des blagues ou des histoires en relation avec les thèmes de la rencontre. Ici demander aux participant-e-s de le faire pourrait détendre l'atmosphère et aussi permettre une meilleure participation et une meilleure collaboration entre eux/elles. Regarder tous les participant-e-s dans les yeux, cela leur permet de se sentir impliqués, importants. Ils/elles auront alors plus de facilité à participer et seront donc plus motivé (e) s. Faire le tour de salle, bouger permet un meilleur dynamisme.

**La fonction d'organisation** permet au formateur-trice de contrôler le rythme et la durée des interventions pendant la rencontre afin de s'assurer d'avoir le temps de passer tous les points inscrit à l'ordre de jour, de respecter les pauses, la répartition du temps de parole.

Le/la formateur-trice s'assure d'avoir bien disposé la salle et que tous les participant-e-s sont en accord avec les modalités d'usage pour le déroulement de l'animation (normes de l'atelier), de recadrer les participant-e-s hors sujet et à faire participer tout le monde surtout les plus silencieux, à restreindre la parole aux plus bavards.

**NB: Avant la rencontre, il faut toujours penser aux objectifs, au fonctionnement et aux meilleurs techniques à utiliser.**

**Les techniques de base qui nous semblent importantes à maîtriser par l'animateur de groupe pour favoriser la participation pour les petits groupes de 8 à 16 personnes sont :**

- **L'utilisation de sous-groupe** : en général, ce sont des petits groupes composés de trois à six personnes, censées accomplir une tâche en peu de temps pendant une session de formation.



- **Le tour de table** : On pose une question ou un problème simple et chaque participant à tour de rôle donne son avis ou sa réponse. La durée peut être très différente d'un groupe à l'autre. Faire des essais pour voir si le groupe s'exprime longuement ou au contraire très succinctement.
- **Le Brainstorming** : est essentiellement créatif. Son objectif est de faire produire des idées nouvelles et originales. En effet un groupe est souvent plus productif que l'addition de ses membres isolés. Il faut: un-e animateur-trice, 8 à 15 participant-e-s et 2 à 3 observateur-trice-s.
- **Le photo langage** : est un support visuel qui vise à aider l'expression. On présente en vrac des illustrations (des paysages, des personnages, des situations) pour favoriser l'expression vécue, des publicités pour analyser les outils de communication, des croquis scientifiques, des appareils ou des expériences pour parler des phénomènes scientifiques ; ce peut être aussi des mots, des adjectifs, des verbes pour orienter le discours
- **La simulation** : est une situation concrète reconstituée selon un modèle et reproduisant les caractéristiques essentielles d'une situation réelle : scénarii conduisant les participant-e-s à réagir à une situation intimidante ou difficile. En général l'individu joue un rôle très proche de celui qu'il peut être amené à tenir dans la réalité. Il faut un animateur-trice qui n'intervient pas sur le fond mais organise et stimule, et des observateur-trice-s qui notent ce qui se passe et permettront d'analyser.

#### Cette technique permet :

- De susciter des réactions devant une situation concrète
- D'analyser ces réactions et de trouver de meilleures réponses
- D'ajuster ses réactions aux situations
- De mieux se connaître
- D'oser plus facilement aller discuter dans la réalité

#### En ce qui concerne les groupes de plus de 16 personnes les techniques suivantes sont importantes :

- **Les questions/réponses** : l'animateur-trice propose un sujet général. Les participant-e-s par groupes de 2 à 5 écrivent toutes les questions qui leur paraissent intéressantes sur le sujet puis en sélectionnent 2 ou 3 qu'ils écrivent sur un bout de papier. Tous les papiers sont recueillis dans une boîte. Dans un 2ème temps, les groupes (remélangés ou non) tirent au sort un papier dans la boîte, et travaillent à trouver des réponses et des solutions aux questions. Catalogue des outils et techniques d'animation participative. Dans un 3ème temps, une personne par groupe expose à l'ensemble les questions tirées et les résultats de son groupe. Synthèse et conclusion de l'animateur-trice..
- **Une approche participative dans le jeu de l'oie et de cartes** permet de promouvoir et de valoriser le partage des connaissances et des expériences individuelles en matière du genre et santé en générale et de favoriser la réflexion critique quant aux croyances et valeurs personnelles. L'approche se fonde sur des principes de respect et d'apprentissage mutuels et elle recherche et inclut la voix des apprenantes et apprenants dans le processus d'apprentissage. Elle permet aux individus issus de divers milieux et ayant une culture, des valeurs et des croyances différentes de recevoir des enseignements et d'apprendre ensemble les uns des autres. Aussi, l'animation participative favorise l'analyse sociale dont l'objectif est l'autonomisation des apprenantes et apprenants, adultes ou jeunes pour qu'ils puissent développer des actions concrètes en accord avec les normes et valeurs de la santé du genre, en vue du changement au niveau individuel, organisationnelle et sociétale.

#### L'animation participative se fonde sur trois caractéristiques ou piliers ci-après:

- Commencer avec l'expérience des participantes et participants
- Analyser de façon critique et réfléchie
- Développer des stratégies pour passer à l'action

Ces trois caractéristiques doivent se retrouver dans l'animation du jeu de l'oie et du jeu de cartes.



## C. PRÉSENTATION DES MÉTHODOLOGIES D'UTILISATION DES JEUX :

### C.1 JEU DE CARTES

Le jeu de cartes est un outil d'animation permettant d'aborder de façon ludique et conviviale des thématiques sérieuses, compliquées et parfois difficiles ou controversées. Dans le cadre de la lutte contre le Sida, il est utilisé comme outil pédagogique pour transmettre des informations ou influencer sur le changement de comportement afin de prévenir les comportements à risques. C'est un outil attractif mais il doit être parfaitement maîtrisé par l'animateur/trice afin d'éviter l'approximation et la transmission d'informations erronées. Même si sa présentation est amusante, le jeu aborde de très sérieux sujets et doit être manipulé avec soin. Son utilisation est à proscrire pour une personne non formée.

Ce jeu de cartes « Rumeurs et Vérités - Genre et VIH », vise à :

- Offrir une bonne information en vue de déconstruire les fausses rumeurs, les mythes et préjugés sur les questions de Genre et VIH ;
- Développer une prise de conscience de la problématique Genre et VIH, afin de réduire l'impact des inégalités de genre dans la lutte contre le VIH ;
- Mettre à la disposition des acteurs/trices de la lutte contre le VIH un outil de sensibilisation sur le genre ;
- Amener les populations locales à aborder publiquement les questions du Genre et VIH, selon les réalités de leur localité.

#### MÉTHODOLOGIE DU JEU DE CARTES

Le/la formateur/trice commencera par une description sommaire du jeu (objectif du jeu, les différentes versions du jeu et la présentation physique des cartes aux animatrices et animateurs). En fonction du profil du public, le/la formateur/trice choisira les règles les plus adaptées. Nous avons en effet considéré qu'un public d'adultes matures préférera jouer individuellement, chacun pour soi tandis qu'un public plus jeune (15-25 ans) sera stimulé par un jeu en équipe.

Les participant-e-s seront organisé-e-s en deux (02) groupes suivant le système de comptage de 1 à 2. Chaque groupe comporte huit (08) participant-es qui auront à tour de rôle à jouer le rôle d'animateur/trice, d'un-e co-animateur/trice et 6 bénéficiaires. Notons que chaque équipe jouera 15 minutes soit 120 minutes pour le groupe, et ensuite ils auront 15 Minutes de restitution en plénière dans le groupe.

Dans un premier temps le/la formateur-trice pour montrer comment ça se passe joue d'abord le rôle d'animateur/trice avant de mettre les participant-e-s en situation.





Le/la formateur-trice aura une fiche d'évaluation pour chaque version du jeu. Cette fiche lui permettra d'observer la capacité qu'ont les animateurs et animatrices :

- à respecter les consignes de chaque version ;
- à respecter le temps mis pour dire si c'est une « rumeur ou vérité »;
- à respecter le temps mis pour expliquer le pourquoi c'est une « rumeur ou vérité »;
- à savoir retourner la carte pour avoir la bonne réponse
- à savoir consulter le manuel de formation pour donner la bonne réponse.

Il existe deux versions pour le jeu de cartes : la version de jeu « chacun pour soi » et la version du jeu « en équipe ». Chaque version comporte trois sous versions (voir le manuel du jeu de carte Rumeurs et vérités page 9-12).

Le/la formateur-trice après explication des différentes versions de jeu choisit une version en commun accord avec les animateurs et animatrices. Il est important de permettre aux participant-e-s de détendre l'atmosphère en introduisant des petites animations qui ont trait au thème traité (petites histoires, blagues, dictons ...)

**Jeu de cartes : Versions de jeu chacun pour soi**

<p><b>Version simple, pas de matériel nécessaire</b></p>	<p>Un-e joueur/euse choisit une carte au hasard, soit posée à l'envers sur la table, soit en éventail dans les mains du/de la formateur/trice. Le/la formateur/trice lit la carte et demande au joueur de se positionner sur la véracité de l'information. Le/la joueur/euse doit dire « rumeur » ou « vérité » en deux secondes et donner une justification. Le public et/ou les autres joueurs/joueuses peuvent être invités à compléter les arguments du premier joueur. Le/la formateur-trice vérifie dans le manuel et s'assure que les informations clés ont été toutes citées et soulignées. Dans le cas contraire ou si les informations données par le public sont fausses, il/elle donnera une explication claire aux joueurs/joueuses et au public.</p> <p>Si le/la joueur/joueuse donne la bonne réponse, on lui donne la carte.</p> <p>On passe au joueur /joueuse suivant qui va à son tour choisir une carte.</p> <p>Au bout 60 min, le jeu est arrêté et on passe à la restitution par groupe 15 minutes.</p>
<p><b>Version avec comptage de points, besoins d'une grille de comptage et d'un crayon ou ardoise et craie</b></p>	<p>Un-e joueur/joueuse choisit une carte au hasard, soit posée à l'envers sur la table, soit en éventail dans les mains du/de la formateur/trice. Le/la formateur/trice lit la carte et demande au joueur/joueuse de se positionner sur la véracité de l'information. Le joueur doit dire « rumeur » ou « vérité » en 2 secondes et donner une justification.</p> <p>-Si bonne réponse, sans justifications ou avec de mauvaises justifications, on lui attribue 1 point.</p> <p>-Si bonne réponse et bonnes justifications, on lui attribue 3 points.</p> <p>-Si mauvaise réponse, on lui attribue 0 point.</p> <p>Le/la formateur/trice peut ensuite passer la parole aux autres joueurs/joueuses ou au public pour compléter les arguments du premier joueur.</p> <p>L'animateur/trice vérifie dans le manuel et s'assure que les informations clés ont été toutes citées et soulignées. Dans le cas contraire ou si les informations données par le public étaient fausses, il/elle donnera une explication claire aux joueurs/joueuses et au public.</p> <p>On passe au joueur/joueuse suivant-e qui va à son tour choisir une carte et se positionner. Etc.</p> <p>Au bout 60 min, le jeu est arrêté et on passe à la restitution par groupe 15 minutes.</p>
<p>Version dans l'espace pour un nombre de joueurs limité.</p>	<p>Cette version conviendra plutôt à un public jeune. Il nécessite de marquer au sol un parcours de 5 cases pour chaque joueur/joueuse. On pourra utiliser des cerceaux, de la craie ou encore de pierres pour délimiter le parcours. Il faut prévoir un lot pour le gagnant.</p> <p>Le/la formateur-trice pioche une carte pour un-e joueur/joueuse, lit l'affirmation à voie haute.</p> <p>Le/la joueur-euse doit ensuite se positionner sur la véracité de l'information. Le/la joueur/joueuse doit dire « rumeur » ou « vérité » en 2 secondes et donner une justification.</p> <p>-Si bonne réponse, sans justifications, on avance d'une case</p> <p>-Si bonne réponse et bonnes justifications, on avance de deux cases.</p> <p>-Si mauvaise réponse, on recule d'une case.</p> <p>Le/la formateur/trice peut ensuite passer la parole aux autres joueurs/joueuses ou au public pour compléter les arguments du premier joueur.</p> <p>Le/la formateur/trice vérifie dans le manuel et s'assure que les informations clés ont été citées et soulignées de manière exhaustive. Dans le cas contraire ou si les informations données par le public étaient fausses, il donnera une explication claire aux joueurs/joueuses et au public.</p> <p>Le/la joueur/euse qui aura le plus avancé vers le bout de son parcours gagne le jeu et remporte un lot.</p>



**Jeu de cartes : Version du jeu en équipe**

<p><b>Version simple, pas de matériel nécessaire pour deux équipes ou plus</b></p>	<p>Le/la formateur/trice pioche une carte et lit l'affirmation qui y est inscrite à la première équipe. Les joueurs/euses de cette équipe doivent se concerter puis dire s'il s'agit d'une « rumeur » ou d'une « vérité » et justifier sa position.</p> <p>Les joueurs/euses des autres équipes peuvent être invités à compléter les arguments de la première équipe. Le/la formateur/trice vérifie dans le manuel et s'assure que les informations clés ont été toutes citées et soulignées. Dans le cas contraire ou si les informations données sont fausses, il donnera une explication claire aux joueurs et au public.</p> <p>Si la première équipe a donné la bonne réponse, on lui donne la carte. Si une autre équipe a mieux répondu, c'est à elle qu'on donne la carte.</p> <p>On passe à l'équipe suivante et on lui pose une question ; ainsi de suite jusqu'à l'épuisement du temps ou des cartes. L'équipe qui a donné le plus de bonnes réponses par conséquent a le plus grand nombre de cartes, a gagné.</p>
<p><b>Version pour 2 équipes avec comptage de points, besoins d'une grille de comptage et d'un crayon ou ardoise et craie</b></p>	<p>On divise les cartes en 2 pioches égales.</p> <p>La première équipe tire une carte dans sa pioche et lit l'affirmation à l'autre équipe. L'équipe 2 doit se concerter et se positionner en disant « Rumeur » ou « Vérité ». Le/la formateur/trice demande aux joueurs/euses des deux équipes de donner des arguments.</p> <p>Le/la formateur/trice vérifie ensuite dans le manuel et s'assure que les informations clés sont toutes citées et soulignées. Dans le cas contraire ou si les informations données sont fausses, il donnera une explication claire aux joueurs et au public. Si l'équipe 1 a donné la bonne réponse, sans justifications ou avec de mauvaises justifications, on lui attribue 1 point ; si elle a donné la bonne réponse et les bonnes justifications, on lui attribue 3 points. Si c'est l'équipe 1 qui a donné une mauvaise réponse, on lui donne 0 point.</p> <p>C'est ensuite l'équipe 2 qui pioche une carte et lit l'affirmation à l'équipe 1 qui doit se positionner ainsi de suite.</p> <p>C'est l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à la fin qui gagne la partie.</p>
<p><b>Version dans l'espace pour deux équipes.</b></p>	<p>On dessine sur le sol deux parcours de 10 cases face à face. Entre les deux parcours on dispose un lot. On pourra utiliser pour dessiner les parcours de la craie, des cerceaux, des pierres, etc. Les deux équipes choisissent un joueur pour les représenter. Par la suite, Le/la formateur/trice pioche une carte, lit l'affirmation à haute-voix à la première équipe. Celle-ci se concerte et se positionne sur la véracité de l'information en disant « rumeur » ou « vérité » et donner une justification. Le/la formateur/trice peut ensuite passer la parole aux autres joueurs ou au public pour compléter les arguments de la première équipe puis vérifie dans le manuel et s'assure que les informations clés aient toutes été citées et soulignées. Dans le cas contraire ou si les informations données par le public sont fausses, il donnera une explication claire aux joueurs/joueuses et au public.</p> <p>Si l'équipe 2 a donné la bonne réponse, sans justifications, son représentant avance d'une case sur son parcours ; si elle a donné la bonne réponse et les bonnes justifications, son représentant avance de deux cases sur son parcours ; si par contre elle a donné une mauvaise réponse, son représentant recule d'une case.</p> <p>Le premier qui arrive au bout du parcours fait gagner son équipe et remporte le lot.</p>





### C.2 JEU DE L'OIE GENRE ET VIH

Le jeu de l'oie est un jeu de société traditionnel composé d'un plateau de jeu représentant un parcours où les joueurs/euses déplacent leur pion en fonction des résultats de deux dés. Le jeu de l'oie comprend 62 cases disposées en spirale enroulées vers l'intérieur et comportant un certain nombre de pièges. Le but est d'arriver le premier à la dernière case. C'est un outil pédagogique sur les problématiques du genre dans la société moderne et plus particulièrement, l'impact de cette problématique dans la prévention de la transmission des IST et VIH.

Le jeu de l'oie genre et VIH vise à :

- Développer une prise de conscience de la problématique genre et VIH, afin de réduire l'impact des inégalités de genre dans la lutte contre le VIH;
- Mettre à la disposition des acteurs de la lutte contre le VIH un outil de sensibilisation ludique sur le genre;
- Offrir une bonne information sur les droits et devoirs des hommes et des femmes au Cameroun, pour amener les populations locales à aborder publiquement les questions du Genre et VIH selon les réalités de leur localité et à comprendre l'impact de la prise en compte du genre dans la prévention du VIH.

#### MÉTHODOLOGIE DU JEU DE L'OIE GENRE ET VIH

Le/la formateur-trice commencera par une description sommaire du jeu (présentation du jeu de l'oie et de ses objectifs (voir page 7 du manuel du jeu de l'oie). Les différentes versions du jeu et la présentation physique du tableau de jeu de l'oie aux animatrices et animateurs.

Les participant-e-s seront organisé-e-s en deux (02) groupes suivant le système de comptage de 1 à 2. Chaque groupe comporte huit (08) animateurs/trices soit un-e animateur/trice, un-e co-animateur/trice et 6 bénéficiaires. Notons que chaque équipe jouera 15 minutes soit 120 minutes, et ensuite ils auront 15 Minutes de restitution en plénière dans le groupe.

Il existe deux versions pour le jeu de l'oie: la version chacun pour soi, et la version du jeu en équipe (voir manuel de jeu de l'oie pages 9-10)



Jeu de l'oie Genre et VIH	
Version chacun pour soi	On dispose d'un pion et d'un dé. Les joueurs/euses lancent le dé à tour de rôle et avancent le pion du nombre de cases indiquées par le dé. Ensuite le/la joueur/ joueuse qui a lancé le dé est invité à décrire à haute voix la case sur laquelle il a déposé le pion, puis Le/la formateur/trice lui pose une question relative au sujet traité dans l'illustration. Si le/la joueur/joueuse donne la bonne réponse, il marque un point, si ce n'est pas le cas, l'animateur-trice relance la question à son voisin immédiat qui marque un demi-point s'il a la bonne réponse. Le/la formateur/trice reprend ensuite les éléments de réponse apportés par les joueurs/joueuses, le cas échéant les complète en insistant sur le message clé à faire passer. C'est ensuite au voisin de lancer le dé et ainsi de suite. Le/la joueur-euse qui gagne est le/la premier-ère à déposer son pion sur la case 62.
Version en équipes	On peut imaginer plusieurs situations de jeu : une équipe d'homme contre une équipe de femmes; une équipe de jeunes contre une équipe d'adultes. Chaque équipe dispose d'un pion. A tour de rôle, un-e joueur/joueuse de chaque équipe doit lancer le dé. On avance le pion de son équipe du nombre de cases indiquées par le dé. Ensuite le/la joueur-euse qui a lancé le dé est invité-e à décrire à haute voix la case sur laquelle il/elle a déposé le pion, puis Le/la formateur/trice lui pose une question relative au sujet traité dans l'illustration. Le/la joueur/euse, après concertation avec son équipe, répond à la question. S'il/elle répond correctement, il/elle relance le dé et un-e autre joueur/euse de son équipe est invité-e à décrire la nouvelle case et répondre à une question de Le/la formateur/trice. Quand un-e joueur/euse donne une mauvaise réponse, son pion reste sur la case et on passe la main à l'équipe suivante.
	Dans tous les cas, bonne ou mauvaise réponse, Le/la formateur/trice reprend les éléments de réponse apportés par les joueurs/euses, le cas échéant les complète en insistant sur le message clé à faire passer. L'équipe qui gagne est la première à poser son pion sur la case 62.
	Si le jeu s'arrête à mi-parcours, le/la gagnant-e est l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de points



NB : Certaines cases comportent des pièges qui font avancer ou reculer les pions sur le parcours. Voici la liste des cases spéciales :

Case 5. Aborde aussi la case 15

Case 7. Aborde aussi la case 21 et recule d'une case

Cases 9, 18, 27, 29, 36, 45, 54, Relance les dés

Case 13. Aborde aussi la case 38 et avance d'une case

Case 15 Aborde aussi la case 5

Case 21 Aborde aussi la case 7 et recule d'une case

Case 22. Aborde aussi la case 41

Case 24. Recule d'une case

Case 38 Aborde aussi la case 13 et rejoue

Case 40 Aborde aussi les cases 48 et 57

Case 41 Aborde aussi la case 22

Case 48 Aborde aussi les cases 40 et 57

Case 56 Avance jusqu'à 61

Case 57 Aborde aussi les cases 40 et 48

## D. BRISE GLACE

### D.1 BRISE GLACE 1

L'animateur/trice demande : « *qui est là ?* »

**A tour de rôle, chacun-e se présente :**

« *Je m'appelle...* »

« *Mon sexe / genre est...* »

« *Mes expériences sur le thème genre...* »

« *Je suis la seule personne ici qui ...* »

Exemple : Je m'appelle TEGUIA ARMANDINE ; j'ai un sexe femelle car j'ai deux ovaires et je suis du genre féminin car je suis une femme, je suis point focale Genre, je m'occupe des questions de promotion de l'égalité entre les hommes et les femmes dans mon Association depuis 2008 et je veille au respect des droits des travailleurs et travailleuses pour un travail décent... Je suis la seule personne ici qui porte un pins « femmes et filles fortes ».

### D.2 BRISE GLACE 2

Les cartes VIP sont découpées préalablement pour former les binômes

Distribution des cartes aux participant-e-s et chacun-e retrouve son bout de carte

**Canevas de la présentation en binôme:**

chaque personne présente son partenaire

- **Nom et prénom**
- **Fonction /position dans son association**
- **Petit nom**
- **Avec quel objet dans la cuisine j'aimerais me faire représenter?**



## DEUXIEME PARTIE: THÉMATIQUES ABORDÉES DANS LE MANUEL



CLASSEMENT PAR THÈME			
MODULE	THÈMES	JEU DE L'OIE	JEU DE CARTES
		N° Cases concernées	N° Cartes concernées
Genre	Introduction au concept genre Définition de quelques mots clés	1,16, 62 8, 10, 12, 35, 40	42
	Les stéréotypes et préjugés genre		6, 13, 21, 22,23 31,
Violences basées sur le genre	Violences sexuelles	32, 49,60, 25	
	Pratiques culturelles	7, 37,44	7, 37, 38
Sexualité	De l'éducation sexuelle à l'éducation à la sexualité : anatomie et dimension de la sexualité humaine	6, 56, 61	9, 40, 41
	Identité et orientation sexuelle	33,34, 40,48, 57	20; 21, 22
IST/VIH	Vulnérabilité	47, 11, 14, 19, 34	1
	PTME	5-15, 39	
	Prévention et prise en charge globale	13-38,	6, 10,12
	Genre et VIH	58,24, 26,	3,4
Genre et santé	Hygiène	43, 55, 59	8, 24, 27
	Accès aux soins	50, 19, 26	18, 20
Droits et devoirs	Droits Sexuels et Reproductifs	57, 61;13, 20, 26	21,35, 39,
	Droit à la santé	5, 24, 33	29, 40



## A. MODULE 1 : NOTION DE GENRE

### 1 - NOTION DE GENRE

Le genre renvoie à la construction sociale de l'identité masculine ou féminine. Les rôles sociaux de genre sont attribués respectivement aux hommes et aux femmes selon les normes et traditions culturelles. Le plus souvent, les rôles sociaux de genre ne se basent pas sur des impératifs biologiques ou physiques mais sur des stéréotypes et des normes déterminant ce que les hommes et les femmes peuvent et devraient faire. Ces rôles comprennent les tâches, responsabilités, droits et devoirs des hommes et des femmes dans un contexte social, économique, politique et culturel donné.

Les rôles attribués aux hommes et aux femmes déterminent leur accès respectif aux ressources et le pouvoir de décider de leur utilisation. Ils influencent les rôles et la participation des femmes et des hommes dans la chaîne de valeur ainsi que leur contrôle respectif sur les décisions touchant à sa gestion et à l'utilisation des bénéfices générés par l'activité.





## 2 - CONCEPT GENRE ET DÉFINITION DE QUELQUES MOTS CLÉS

### ANIMATION SUR LE CONCEPT GENRE ET DEFINITION DE QUELQUES MOTS CLES

#### A FAIRE PAR LE/LA FORMATEUR-TRICE

1. Projeter les cases 1, 62 du jeu de l'oie genre et VIH et la carte 42 du jeu de cartes (slides 6,7 et 8)
2. Faire décrire les cases une à une et faire répondre la question de la carte par les animateurs et animatrices
3. Poser les questions suivantes aux animateurs et animatrices: Quels mots vous viennent à l'esprit lorsque vous entendez les termes « Hommes/Femmes »? Dans votre ville, votre village ou votre communauté, qu'a-t-on l'habitude de dire à propos des hommes, des garçons, des femmes et des filles ?
4. Demander aux animateurs/animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur la perception homme/femme.
5. Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/trice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires.
6. Choisir la case 16 sur les métiers de femmes et demander à un volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 9)
7. Faire un résumé de la prestation de l'animateur/trice et ressortir ce qu'il faut améliorer

### ANIMATION SUR LE CONCEPT GENRE ET DEFINITION DE QUELQUES MOTS CLES (suite)

#### A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR-TRICE

1. Projeter ensuite les cases 8, 10, 12 du jeu de l'oie. (slides 13,14 et 15)
2. Faire décrire les cases une à une par les animateurs et animatrices
3. Poser les questions suivantes aux animateurs et animatrices: Que signifie égalité et équité pour vous? Pensez-vous que tous les enfants ont le droit d'aller à l'école ? Que signifie pour vous préjugé et stéréotype?
4. Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animatrice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires.
5. Choisir case 35 sur l'apprentissage des rôles de filles et des garçons et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 16)
6. Faire un résumé de la prestation de l'animateur/trice et ressortir ce qu'il faut améliorer



### ANIMATION SUR LES STEREOTYPES ET LES PREJUGES DE GENRE

#### A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR-TRICE

1. Projeter les cartes 6, 13, 21, du jeu de cartes sur le Genre et VIH ( slides 17,18 et 19)
2. Lire les messages inscrits sur les cartes une à une et poser la question « Rumeur ou Vérité » aux animateurs/animatrices
3. Orienter les échanges. À la fin demander aux animateurs/trices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur les préjugés et stéréotypes de genre.
4. Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/trice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
5. Choisir la carte 31 sur le respect des conjoints et la soumission des femmes dans le couple et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de cartes
6. Faire un résumé de la prestation de l'animateur/trice et ressortir ce qu'il faut améliorer
7. Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.





## B. MODULE 2 : LES VIOLENCES BASEES SUR LE GENRE

### 1 - INTRODUCTION

#### LES VIOLENCES BASÉES SUR LE GENRE (VBG) OU VIOLENCES FAITES AUX FEMMES (VFF)

VBG ou VFF : « Tout acte de violence dirigé contre le sexe féminin, et causant ou pouvant causer aux femmes un préjudice ou des souffrances physiques, sexuelles ou psychologiques, y compris la menace de tels actes, la contrainte ou la privation arbitraire de liberté, que ce soit dans la vie publique ou dans la vie privée. » (Déclaration des Nations Unies sur l'élimination de la violence à l'égard des femmes, 1993).

Tout acte perpétré contre la volonté d'un être humain sur la base des différences sexuelles. (slide 4)

### 2 - SITUATION DES VBG AU CAMEROUN (EDS-MICS IV DE 2011)

- 55% des femmes ont subi des violences physiques depuis l'âge de 15 ans
- 78,5% des femmes en union ou en rupture d'union ont subi des violences modérées dont la bousculade, les jets d'objets, des torsions, gifles, coup de poing
- 3,5% ont subi des violences sévères dont : étranglements, brûlure, menace avec une arme
- 1,7% a subi des attaques avec une arme : couteau, arme à feu et autres... (slide 5)

## B.1 THEME SUR LES VIOLENCES SEXUELLES

### 1 - INTRODUCTION

La violence sexuelle est une atteinte à la dignité de la personne humaine, une violation des droits humains qui influe négativement sur l'épanouissement des victimes. Cerner exactement de quoi il s'agit avec toutes ses implications nous aidera à comprendre le bien-fondé de la lutte contre ce phénomène et notre contribution en tant que leaders à cette lutte.

#### ANIMATION SUR LES VIOLENCES SEXUELLES

##### • A FAIRE PAR LE/LA FORMATEUR-TRICE

- 1 - Projeter les cases 32, 49 du jeu de l'oie genre et VIH (slide 7 et 8)
- 2 - Faire décrire les cases une à une par les animateurs et animatrices
- 3 - Poser la question aux animateurs/animatrices : Qu'est-ce qu'une violence sexuelle ? Quelles sont les différents types de violences sexuelles et citez quelques exemples de violences sexuelles.
- 4 - Demander aux animateurs/animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté dans ce sens
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur /trice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la case 60 sur le viol et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 10)
- 7 - Faire un résumé de la prestation de l'animateur/trice et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.





## B.2 THEME SUR LES PRATIQUES CULTURELLES

Les pratiques culturelles traditionnelles reflètent les valeurs et les croyances des membres d'une communauté sur des générations. Tous les groupes sociaux du monde entier ont des pratiques et des croyances spécifiques qui ont souvent des fondements culturels solides. Celles-ci peuvent être positives, mais elles peuvent être aussi négatives. Presque toutes les sociétés ont des pratiques culturelles positives qui sont bénéfiques à tous les membres du groupe comme celles qui soutiennent la société, favorisent la cohésion et la solidarité, ainsi que le développement pris au sens large. Mais il existe également des pratiques qui peuvent être nuisibles à des groupes spécifiques, les femmes, par exemple. Les Pratiques traditionnelles néfastes (PTN) perdurent. En effet, les individus et les communautés hésitent à sacrifier ce qui est perçu comme important, même s'ils les reconnaissent comme étant néfastes. Par conséquent, dans la lutte contre les Pratiques traditionnelles néfastes, nous devons plaider pour le changement sans menacer les populations ni leur donner l'impression de les amener à renoncer aux aspects positifs de leurs cultures.

### ANIMATION SUR LES PRATIQUES CULTURELLES

#### • A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR

- 1 - Projeter les cases 7,44 pour le jeu de l'oie et les cartes 7, 38 pour le jeu de cartes (slides 5, 6,7 et 8)
- 2 - Faire décrire par les animateurs et animatrices une à une les 2 cases et les 2 cartes.
- 3 - Poser les questions suivantes aux animateurs et animatrices : Qu'est ce qu'une pratique culturelle? Quelles sont les différents types de pratiques culturelles dans votre localité et quelles peuvent être les conséquences ?
- 4 - Demander aux animateurs et animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur les pratiques culturelles à risque.
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/trice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires.
- 6 - 6. Choisir la case 37 sur les pratiques culturelles à risque et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie (slide 10)
- 7 - Ensuite se servir des cartes 7 et 38 pour animer cette session.
- 8 - Faire le résumé de la prestation de l'animateur/trice et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 9 - Dérouler le contenu du thème sur les pratiques culturelles et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.



## C. MODULE 3: LA SEXUALITE HUMAINE

### INTRODUCTION

La sexualité, qu'elle soit humaine ou animale, désigne d'abord ce qui se rapporte à l'union physique de deux êtres vivants et à leur reproduction. Par sexualité, on entend donc en premier lieu un acte physique et biologique. A cause de l'importance de cet acte dans la vie animale et humaine, à cause des sensations intenses que cet acte procure et des sentiments qu'il engendre ou qu'il exprime, la notion de sexualité a fini par s'étendre à d'autres domaines connexes. Ainsi, au sens large, la sexualité est une notion qui désigne :

- un mécanisme biologique de reproduction;
- le comportement érotique favorisant l'acte reproducteur (parade amoureuse, etc.) en lui associant la recherche de plaisir ;
- la dimension psychologique et affective liée à ce comportement érotique (sentiment amoureux, joie, tristesse, etc.);
- la dimension culturelle permettant à la fois d'apprendre les comportements érotiques et amoureux tout en lui associant une signification extra-biologique.

### C.1 DE L'ÉDUCATION SEXUELLE À L'ÉDUCATION À LA SEXUALITÉ : ANATOMIE ET DIMENSION DE LA SEXUALITÉ HUMAINE

#### ANIMATION SUR LA SEXUALITE HUMAINE

##### • A FAIRE PAR LE/LA FORMATEUR-TRICE

- 1 - Projeter les cases 6, 56 du jeu de l'oie genre et VIH et la carte 9 du jeu de cartes (slides 4,5 et 6)
- 2 - Faire décrire les cases une à une par les animateurs et animatrices
- 3 - Poser les questions suivantes aux animateurs/trices: On ne parle pas de sexualité avec son ou sa partenaire, on se contente d'avoir des relations sexuelles? Pourquoi les jeunes sont-ils exposés aux grossesses précoces? Quelles sont les causes et les conséquences des grossesses précoces ? Quelles sont les méthodes contraceptives que vous connaissez?
- 4 - Demander aux animateurs et animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur les grossesses précoces et non désirées
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animatrice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la carte 40 sur le droit d'expression de la femme et ses désirs sexuels et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 8)
- 7 - Faire un résumé de la prestation de l'animateur/animatrice et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler si possible le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.





## C.2 IDENTITE ET ORIENTATION SEXUELLE

Identité sexuelle et orientation sexuelle sont deux termes à ne faut pas confondre.

L'identité sexuelle est le genre par lequel une personne est socialement reconnue. Il s'agit de l'identité que l'on a depuis sa naissance et que les autres nous renvoient. Biologiquement, nous naissons garçon ou fille et la société nous considère par la suite comme homme ou femme. Si la donnée biologique existe, l'identité de genre peut être également affectée par nombre de structures sociales, comme l'appartenance culturelle, le statut social, la situation professionnelle, l'éducation ou la famille. Parfois, l'identité sexuelle conférée et l'identité ressentie peuvent être différentes.

L'orientation sexuelle est l'aspect le plus personnel de la sexualité. L'orientation sexuelle concerne les préférences sexuelles d'une personne. Elle désigne les désirs amoureux ou érotiques d'une personne : hétérosexualité, homosexualité, bisexualité... Elle fait partie de la sphère privée, contrairement à l'identité sexuelle, qui appartient à la sphère publique.

### ANIMATION SUR L'IDENTITE SEXUELLE ET L'ORIENTATION SEXUELLE

#### • A FAIRE PAR LE FORMATEUR

- 1 - Projeter les cases 33, 40, 57 du jeu de l'oie genre et VIH ( slides 5,6 et 7)
- 2 - Décrire les cases une à une par les animateurs/animateuses
- 3 - Poser les questions suivantes aux animateurs/animateuses: Pouvez-vous lister les différents types de minorités sexuelles que vous connaissez? Pensez-vous que l'homosexualité et la bisexualité sont des crimes? Qu'est-ce que l'homophobie? Qu'est-ce que l'hétérosexisme? Comment reconnaît-on une personne homosexuelle?
- 4 - Demander aux animateurs/animateuses de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur les minorités sexuelles
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animateuse et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la carte 20 sur l'homosexualité et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de cartes (slide 9)
- 7 - Faire un résumé de la prestation de l'animateur et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.



## D. MODULE 4 : IST/VIH / SIDA

### D.1 VULNERABILITE ET IST/VIH

De nombreuses recherches dans le monde entier ont montré que le genre sexuel influence la vulnérabilité au VIH/sida et son impact dans chaque région du monde. Le genre sexuel est un ensemble de comportements masculins et féminins acquis, définis par la société, qui influence les opportunités qu'un individu se verra offrir, les rôles qu'il jouera et le type de relations qu'il entretiendra.

Au Cameroun, les infections sexuellement transmissibles (IST) et le VIH/SIDA constituent un réel problème de santé publique. Elles représentent environ 10% des motifs de consultation de la population sexuellement active. Selon les résultats de l'EDS III 2004, les jeunes femmes sont plus exposées au VIH/SIDA que les hommes. En effet, entre 20 et 24 ans, elles sont trois fois plus infectées. 7,9% de femmes sont porteuses du virus du SIDA, contre 2,5% chez les hommes.

Les IST/VIH/SIDA regroupent toutes les infections dont la transmission se fait principalement par voie sexuelle. C'est le cas du VIH, de la syphilis, la gonococcie souvent appelée « chaude pisse », l'herpès, le chlamydia, les candidoses ou champignons, le chancre mou, etc.

Certaines IST chez les femmes ne présentent aucun symptôme. Elles peuvent ainsi être atteintes sans le savoir. Si les IST ne sont pas bien traitées, elles peuvent évoluer en maladies chroniques et avoir des conséquences graves sur la santé des femmes et des hommes.

En raison de leur rôle sociétal, les femmes et les filles sont confrontées à des défis particuliers qui affectent leur capacité de se protéger contre le VIH/sida et ses effets dévastateurs. Cela est illustré par l'impact disproportionné de l'épidémie sur les femmes, en particulier en Afrique subsaharienne, où la « féminisation



du sida » est la plus évidente.

### ANIMATION SUR LA VULNERABILITE ET LE VIH

- **A FAIRE PAR LE FORMATEUR**

- 1 - Projeter les cases 11, 19, 34 du jeu de l'oie genre et VIH (slide 6, 7 et 8)
- 2 - Faire décrire les cases une à une par les animateurs et animatrices
- 3 - Poser les questions aux animateurs/animatrices: Pensez-vous qu'il y a des groupes de personnes plus exposés au VIH que d'autres? Pourquoi les jeunes sont plus vulnérables au VIH? Citez les différentes pratiques à risque que vous connaissez. Citez quelques facteurs favorisant les risques de transmission du VIH et leurs conséquences.
- 4 - Demander aux animateurs/animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur la vulnérabilité face aux IST/VIH
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animatrice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la carte 1 sur les rumeurs « le VIH touche plus les belles filles » et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de cartes. (slide 10)
- 7 - Faire un résumé de la prestation de l'animateur-trice et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter



## D.2 LA PREVENTION DE LA TRANSMISSION DU VIH DE LA MERE A L'ENFANT

La prévention de la transmission du VIH de la Mère à l'Enfant est l'ensemble des interventions des activités ou actions qui concourent à la réduction du risque de transmission du VIH de la mère (des parents) à l'enfant.

La transmission du VIH de la mère à l'enfant peut se faire pendant la grossesse (20%), au moment de l'accouchement (65%) ou pendant la période de l'allaitement (15%). La Transmission Mère-Enfant est la source d'infection VIH, la plus importante chez les enfants âgés de moins de 15 ans.

### ANIMATION SUR LA PTME

- **A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR-TRICE**

- 1 - Projeter les cases 5-15 du jeu de l'oie genre et VIH (slide 6 et 7)
- 2 - Faire décrire les cases une à une par les animateurs et animatrices
- 3 - Poser les questions aux animateurs/animatrices : quels sont les modes de transmission du VIH? L'homme a-t-il un rôle à jouer dans la prévention de la transmission du VIH de la mère à l'enfant? Pourquoi? Est qu'on a le droit en tant que professionnel de santé ou CPS de diffuser le statut des PVVIH? Pourquoi? Quelles sont les conséquences d'une telle situation sur les femmes et les hommes?
- 4 - Demander aux animateurs/animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur la prévention de la transmission du VIH de la mère à l'enfant ?
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animatrice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la case 39 sur la confidentialité et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 9)
- 7 - Faire un résumé de la prestation de l'animateur-trice et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.

## D.3 PREVENTION ET PRISE EN CHARGE GLOBALE

### ANIMATION SUR LA PREVENTION ET PRISE EN CHARGE GLOBALE DU VIH

- **A FAIRE PAR LE/LA FACILITATEUR-TRICE**

- 1 - Projeter les cartes 10,12 du jeu de cartes (slides 5 et 6)
- 2 - Faire décrire les cartes une à une par les participants/tes
- 3 - Poser les questions suivantes aux participants/tes : Quels sont les modes de transmission et de prévention du VIH ? Quel est le moyen le plus fiable de se protéger contre les IST/VIH pendant les rapports sexuels ? Répondre par vrai ou faux : Le préservatif sauve ? C'est l'homme qui décide quand et où avoir des relations sexuelles avec son ou sa partenaire ? La femme peut exiger le port du préservatif masculin ou féminin à son partenaire ?
- 4 - Demander aux animateurs/animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur l'importance du préservatif féminin ou masculin
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animatrice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la case 38 sur la démonstration du port correcte du préservatif masculin et féminin et demander à un-e participant/e d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 8)
- 7 - Faire un résumé de la prestation du participant/e et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.





## E. MODULE 5 : GENRE ET SANTE

Les rôles et les comportements distincts des hommes et des femmes qui sont régis par les normes et les valeurs de la société dans laquelle ils vivent conduisent à des différences de «Genre». Toutes ces différences entre hommes et femmes n'impliquent pas l'iniquité par exemple, le fait que dans beaucoup de sociétés occidentales, les hommes portent en général des pantalons et les femmes portent souvent des jupes et des robes est une différence de genre qui n'avantage pas en elle-même l'un des groupes.

Les normes et les valeurs de «Genre» conduisent toutefois aussi à des inégalités de «Genre» c'est-à-dire des différences entre les hommes et les femmes qui donnent systématiquement plus de pouvoirs à un groupe au détriment d'un autre. Le fait que, dans l'ensemble du monde, les femmes ont en moyenne un revenu en espèces inférieur à celui des hommes est un exemple d'inégalité de «genre».



## E.1 HYGIENE INTIME

### ANIMATION SUR L'HYGIENE INTIME

- **A FAIRE PAR LE/LA FORMATEUR-TRICE**

- 1 - Projeter les cases 43, 55 du jeu de l'oie genre et VIH et la carte 24 du jeu de cartes (4,5 et 6)
- 2 - Faire décrire les cases une à une par les participants/tes
- 3 - Poser les questions suivantes aux participants/tes : Définir le terme hygiène, Quelles sont les conséquences d'une mauvaise hygiène intime ? Comment prévenir les mycoses dues à la mauvaise hygiène intime ?
- 4 - Demander aux participants/tes de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur l'hygiène intime
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/animateur et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la carte 27 sur l'hygiène intime et demander à un/e participant/e d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de cartes. (slide 8)
- 7 - Faire un résumé de la prestation du participant/e et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.

## E.2 ACCES AUX SOINS

Les inégalités de «genre» conduisent à des injustices entre les hommes et les femmes en matière de santé et d'accès aux soins de santé. Les normes, les valeurs de «genre», et les comportements qui en résultent, ont un impact négatif sur la santé des femmes. En fait, le schéma de «genre» qui prévaut à un moment et dans un lieu donné, peut être un des principaux obstacles - voire le principal obstacle à des démarches soucieuses d'équité entre les hommes et les femmes qui cherchent à promouvoir le bien-être de tous.

### ANIMATION SUR L'ACCES AUX SOINS

- **A FAIRE PAR LE/LA FORMATEUR-TRICE**

- 1 - Projeter la case 50 du jeu de l'oie genre et VIH et les cartes 18, 20 du jeu de cartes (slides 6,7 et 8)
- 2 - Faire décrire les cases et cartes une à une par les animateurs et animatrices
- 3 - Poser les questions suivantes aux participants/tes : Doit-on discriminer et stigmatiser les patients atteints ou souffrant des IST et/ou du VIH dans les centres de santé? Pensez-vous que tout le monde a accès aux soins? Qu'est ce qui justifie cela et quelles peuvent être les conséquences sur les personnes, la communauté ?
- 4 - Demander aux participants/tes de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté sur l'accès aux soins
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur/trice et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la case 61 sur la contraception et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 10)
- 7 - Faire un résumé de la prestation du participant/e et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.





## F. MODULE 6 : DROITS ET DEVOIRS

Le Droit c'est « l'ensemble des règles qui régissent la conduite de l'homme en société et les rapports sociaux », c'est aussi « l'ensemble des règles imposées aux membres d'une société pour que leurs rapports sociaux échappent à l'arbitraire et à la violence des individus et soient conformes à l'éthique dominante ». Ces règles abstraites et obligatoires indiquent ce qui « doit être fait », les « droits et devoirs » qui incombent aux citoyens d'une société donnée.

Les règles de droit, découlent soit de l'existence d'une source « supérieure », extérieure, transcendante, comme le droit naturel ou une charte religieuse, soit des normes intrinsèques. Dans ce second cas, ces règles proviennent d'usages constatés et acceptés (droit coutumier), ou d'un organe officiel chargé de régir l'organisation et le déroulement des relations sociales (droit écrit).

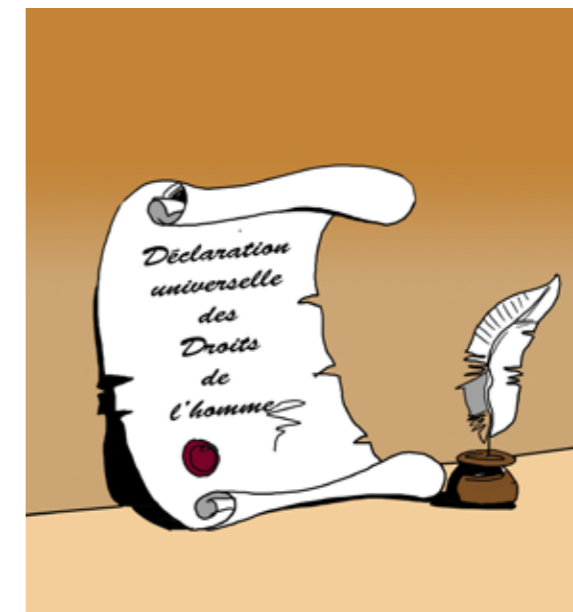


## F.1 DROITS SEXUELS ET REPRODUCTIFS

Les droits sexuels et reproductifs constituent un droit fondamental des femmes et des hommes. L'objectif d'égalité entre hommes et femmes nécessite de s'interroger sur l'état actuel des droits sexuels et reproductifs, leur application effective et leur impact sur la santé et le bien-être de la population.

### ANIMATION SUR LES DROITS SEXUELS ET REPRODUCTIFS

- 1 - Projection des cases 20, 42 du jeu de l'oie genre et VIH et la carte 21 du jeu de cartes (slides 7,8 et 9)
- 2 - Faire décrire les cases et cartes une à une par les participants/tes
- 3 - L'animateur/trice pose les questions suivantes aux participants/tes: Pourquoi dans un couple les deux doivent décider ensemble s'ils veulent avoir des enfants ou non ? Doit-on toujours annoncer sa séropositivité ? A qui doit-on le faire ? Qu'est ce qu'un devoir et que signifie avoir le sens de la responsabilité dans le domaine de la santé ? Qu'est ce que la prostitution ? En quoi le multi partenariat est un comportement favorisant les IST, Grossesse et l'infection à VIH ?
- 4 - L'animateur/trice demande aux animateurs et animatrices de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté dans le domaine des droits sexuels et reproductifs
- 5 - Mise en situation : Un/e participant-e joue le rôle d'animateur et le reste des participant-e-s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - L'animateur/trice choisit la carte 39 sur la contraception et demande à un/e participant/e d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de cartes. (slide 11)
- 7 - L'animateur/trice fait un résumé de la prestation du participant/e et ressort ce qu'il faut améliorer .
- 8 - L'animateur/trice déroule le contenu du module et conclut à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.





## F.2 DROIT A LA SANTE

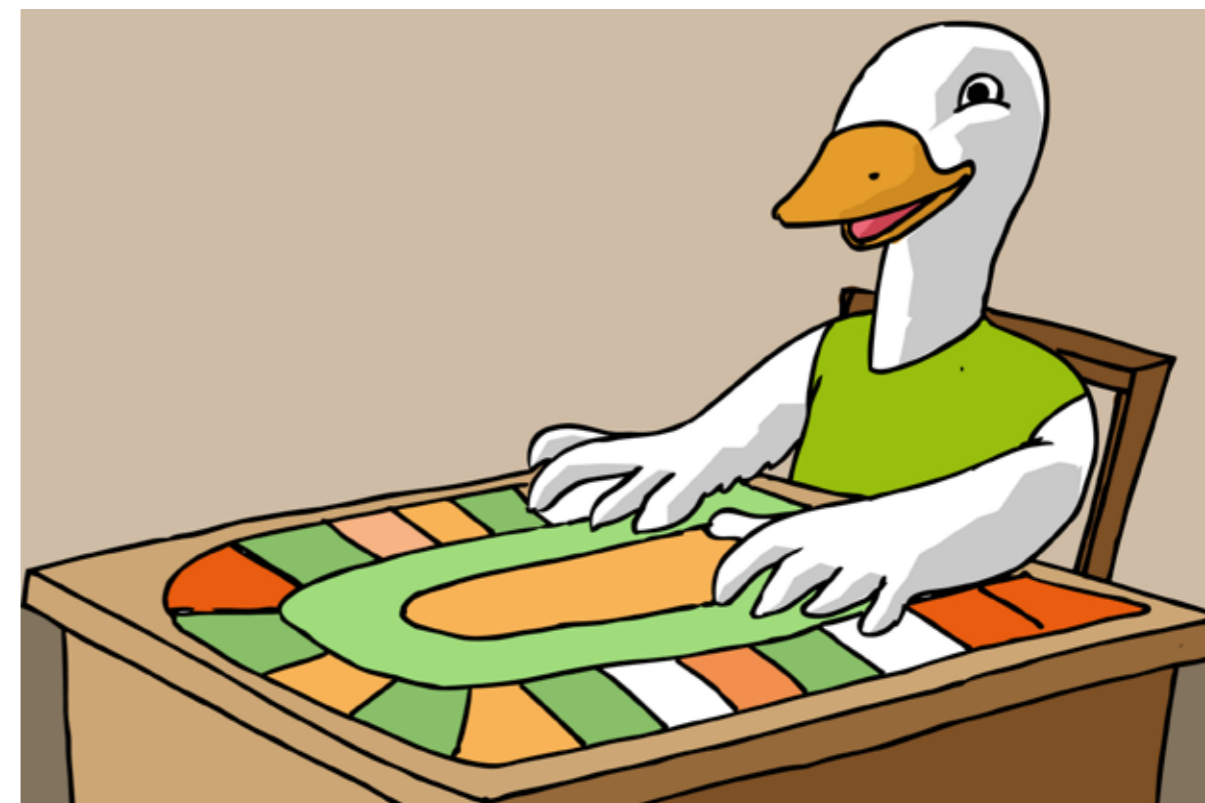
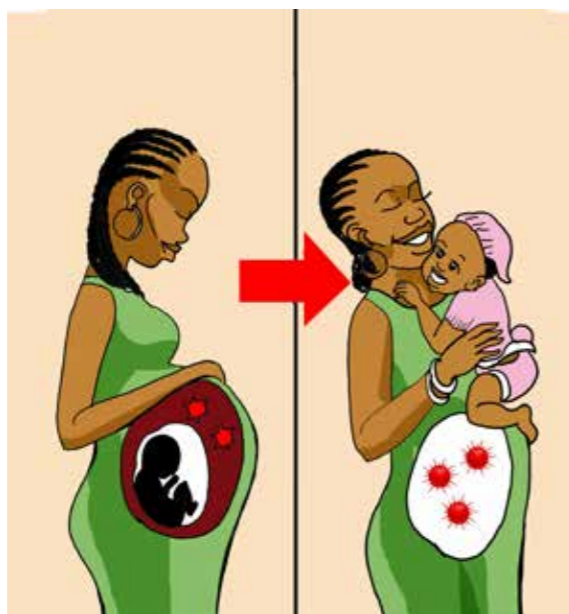
La santé et les droits en matière de sexualité et de procréation constituent une très importante préoccupation de développement, qui figure en bonne place sur l'ordre du jour de la Conférence internationale sur la population et le développement (CIPD). Le Plan d'action de Maputo sur la santé sexuelle et la procréation prévoit l'accès universel aux services de santé sexuelle et de procréation (SRHS), et établit des liens entre le VIH et les SRHS.

Les liens entre la santé et les droits en matière de sexualité et de procréation et les PTN sont très clairs, car ils sont également la cause d'une mortalité maternelle élevée. Certaines femmes n'ont pas de contrôle sur leur fertilité à cause de différents tabous et pratiques culturelles qui les empêchent d'accéder aux services pertinents ou les exposent à avoir trop de grossesses, donc au risque de complications lors de l'accouchement.

### ANIMATION SUR LES DROIT A LA SANTE

#### • A FAIRE PAR LE/LA FORMATRICE

- 1 - Projeter les cases 5, 24, du jeu de l'oie genre et VIH et la carte 40 du jeu de cartes (slides 7, 8 et 9)
- 2 - Faire décrire les cases et cartes une à une par les participants/tes
- 3 - Poser la question aux participants/tes : Pourquoi doit on impliquer les hommes dans le suivi de la grossesse ? Est-ce que c'est seulement l'homme qui décide dans un couple ? Pourquoi les prisonniers et prisonnières sont exposé-e-s au VIH et d'autres pratiques sexuelles ? Pour quelles raisons la femme doit exprimer ses désirs sexuels ?
- 4 - Demander aux participants/participant(e)s de partager une expérience vécue ou à laquelle ils/elles ont assisté dans le domaine du droit à la santé
- 5 - Mise en situation : Un/e participant(e) joue le rôle d'animateur/trice et le reste des participant(e)s jouent le rôle de bénéficiaires
- 6 - Choisir la case 33 sur les minorités sexuelles et demander à un-e volontaire d'animer la session pendant 15 minutes en respectant les instructions dans le manuel du jeu de l'oie. (slide 11)
- 7 - Faire un résumé de la prestation du participant/e et ressortir ce qu'il faut améliorer
- 8 - Dérouler le contenu du module et conclure à la fin de la présentation par ce qu'il faut retenir et ce qu'il faut éviter.



## G. MODULE 7 : PHASE PRATIQUE DES JEUX

### PRATIQUE DES JEUX L'OIE ET DES CARTES PAR LE/LA FORMATRICE

#### • A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR-TRICE

- 1 - Décrire sommairement les jeux et présenter les objectifs, les différentes versions des jeux et la présentation des cases spéciales du jeu de l'oie aux animateurs/animateuses.
- 2 - Faire une description sommaire des jeux
- 3 - Faire l'exercice sur les différentes thématiques abordées dans les jeux
- 4 - Distribuer les fiches des thématiques vierges aux participant(e)s et les demander de remplir les numéros des cases et des cartes en lien avec les thématiques de la fiche. Cela permettra de faire une description physique et analytique du jeu par les animateurs/animateuses
- 5 - Demander à chaque animateur/trice de prendre le manuel et ensemble ils/elles vont lire les méthodes et le mode d'emploi tel que décrit par le manuel
- 6 - Présenter le résumé des différentes versions des jeux
- 7 - Former 2 groupes avec le système de comptage 1,2. Un-e formateur/trice pour chaque groupe.
- 8 - Procéder au démarrage des jeux par la version chacun pour soi, puis la version par équipe
- 9 - Noter que chaque version du jeu dure une (01) heure de temps, suivi d'une évaluation-restitution en plénière.
- 10 - insister sur l'arrêt à observer dans chaque case du jeu de l'oie et pour expliquer l'image, la thématique et de pouvoir faire le lien avec son environnement social.
- 11 - Faire respecter les trois grandes fonctions de l'animation Clarifier, Faciliter et Organiser

**PRATIQUE JEU DE CARTES PAR LES ANIMATRURS-TRICES**• **A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR-TRICE**

- 1 - Maintenir les groupes Formés. Chaque groupe comporte huit (08) participant-es qui auront à tour de rôle à jouer le rôle d'animateur/trice, d'observateur/trice et 6 bénéficiaires.
- 2 - Noter que chaque équipe jouera 15 minutes soit 120 minutes pour le groupe et expérimentera toutes les versions du jeu de cartes. Ensuite auront 15 Minutes de restitution en plénière dans le groupe.
- 3 - Prévoir une fiche d'observation et d'évaluation par animateurs/animateuses pour le jeu de cartes.
- 4 - Noter la capacité qu'ont les animateurs et animatrices à respecter les consignes de chaque version ; à respecter le temps mis pour dire si c'est une « rumeur ou vérité » (2 secondes); à respecter le temps mis pour expliquer le pourquoi c'est une « rumeur ou vérité »; à savoir retourner la carte pour avoir la bonne réponse; à savoir consulter le manuel de formation pour donner la bonne réponse
- 5 - Superviser les différents groupes et conduire la restitution des travaux de groupe en plénière

**PRATIQUE JEU DE L'OIE PAR LES ANIMATRURS-TRICES**• **A FAIRE PAR LE /LA FORMATEUR-TRICE**

- 1 - Maintenir les groupes Formés. Chaque groupe comporte huit (08) participant-es qui auront à tour de rôle à jouer le rôle d'animateur/trice, d'observateur/trice et 6 bénéficiaires.
- 2 - Noter que chaque participant-e-s animera 15 minutes soit 120 minutes pour le groupe, et ensuite ils/elles auront 15 Minutes de restitution en plénière dans le groupe.
- 3 - Prévoir le matériel nécessaire composé d'un plateau de jeu, d'un manuel d'utilisation, de 2 dés et 4 pions.
- 4 - Prévoir une fiche d'observation et d'évaluation par animateurs/animateuses pour le jeu de l'oie.
- 5 - Tenir compte des consignes et des cases spéciales du jeu de l'oie (Reculer, avancer, relancer)
- 6 - Noter la capacité qu'ont les animateurs et animatrices à respecter les consignes de chaque version ; à respecter la description des images et les liens avec les thématiques abordées dans le jeu , à maîtriser les thématiques, à donner des explications pertinentes pour chaque case et à savoir consulter le manuel de formation pour donner la bonne réponse,
- 7 - Superviser les différents groupes et conduire la restitution des travaux de groupe en plénière

**INSTRUCTIONS POUR LE FORMATEUR-TRICE**

Faire un point sur les conditions de jeu et les recommandations essentielles :

- 1 - Bien identifier et analyser son public avant l'animation ;
- 2 - Faire une présentation sommaire du jeu aux futurs joueurs/joueuses;
- 3 - Recueillir quelques questions des joueurs/joueuses avant le jeu (cela vous permet de vite déceler les attentes, les limites, les blocages éventuels et les centres d'intérêt des participant-e-s ;
- 4 - Bien choisir la version du jeu en fonction du temps et de son public.
- 5 - Suivre et évaluer les participant-e-s sur la maîtrise des consignes ; la maîtrise des thématiques ; la capacité à consulter le manuel de formation pour chaque carte/case et sur la pertinence des explications pour chaque carte/Case.

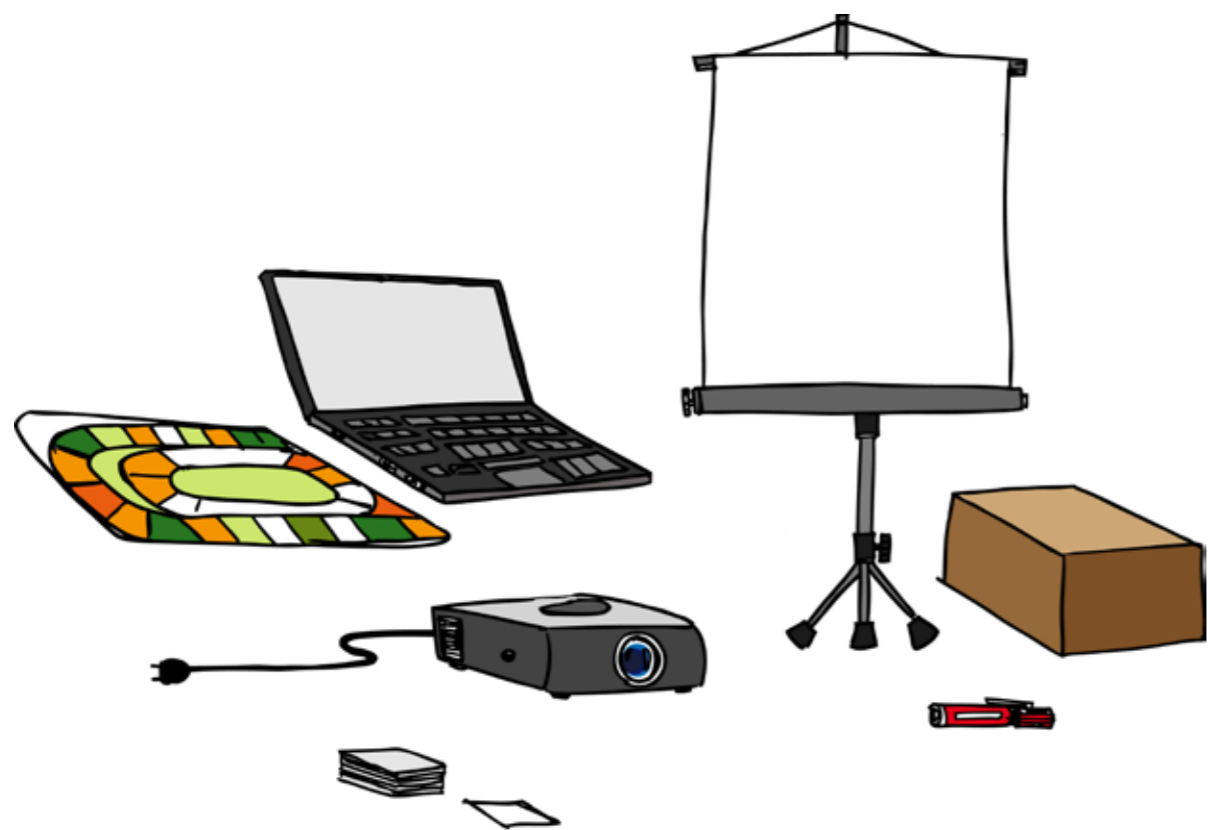
**INSTRUCTIONS POUR LE/LA FUTUR-E ANIMATEUR/TRICE**

- Ne pas interrompre le/la joueur-euse pendant qu'il/elle parle.
- Ne pas apporter un jugement de valeur sur les propos d'un-e joueur/joueuse.
- Ne pas rester toujours centré sur le manuel (car les informations abordées par les thématiques du jeu sont dynamiques). Pour cela, l'animateur/trice doit bien connaître son manuel pour ne pas avoir à s'y référer chaque fois.
- Avoir l'esprit ouvert
- Savoir faire la synthèse des propos d'un-e joueur/joueuse
- Développer une bonne écoute,
- Amener les joueurs/joueuses à participer au jeu,
- Savoir distribuer la parole.
- Etre humble et savoir référer.
- Toujours chercher à améliorer ses capacités.

**NB1 : Faire remplir une fiche d'autoévaluation par chaque participant-e à la fin de l'animation afin d'avoir le retour des bénéficiaires, de perfectionner ses techniques d'animation, de mieux connaître ses bénéficiaires et leurs besoins et de répondre à leurs besoins.**

**NB 2 : A la fin de chaque animation (1 à 2 h après sans attendre le lendemain pour une meilleure vision l'animateur/trice doit : s'auto évaluer sans jugement ni sanction, améliorer ses prestations, faire un bilan avec recul, devenir meilleur à chaque animation.**





# TROISIÈME PARTIE : PRÉSENTATION POWER POINT ET ANNEXES



## A. A-PRESENTATION DE MODULES PAR THEMATIQUE SUR POWER POINT

*Les PowerPoint font l'objet d'un document annexé au présent manuel*

## B. B- ANNEXES

### FICHE D'EVALUATION DES SESSIONS DE FORMATION

FORMATION DES ANIMATEURS SUR L'UTILISATIONS DES JEUX MOTO ACTION				
Objectifs l'atelier				
La formation m'a permis	1	2	3	4
a) D'identifier les éléments inhérents à une formation sur l'utilisation des jeux Moto Action comme outils de sensibilisation sur le genre et le VIH				
b) De concevoir planifier des activités d'animation avec les jeux Moto Action				
c) D'identifier les différents éléments d'un processus d'animation				
d) De me former encore plus efficacement sur les outils de sensibilisation sur le genre et VIH				
e) D'identifier des activités de suivi pour faire progresser mon travail d'animateur /trice sur le genre et le VIH				
Commentaires :				
Méthodologie				
	1= très déçu	2= déçu	3 quelque peu satisfait	4= satisfait
a) Pensez-vous que votre groupe a suivi le programme tel que proposé ?				
Merci d'expliquer				
b) L'approche utilisée pour cette formation m'a permis de développer	1= très déçu	2= déçu	3 quelque peu satisfait	4= satisfait






PRE ET POST-TEST DE LA FORMATION DES ANIMATEURS A L'UTILISATION DES JEUX

FICHES D'AUTO-ÉVALUATION DES ANIMATEURS ET ANIMATRICES

  
**GRILLE D'AUTO-EVALUATION DES ANIMATEURS  
 DES SEANCES D'ANIMATION AVEC LES JEUX GENRE & VIH DE MOTO ACTION**

Noms et prénoms de l'animateur-trice :			
Date de l'animation :			
Lieu de l'animation :			
Durée de l'animation :			
Nombre de participants-tes (hommes/femmes):	Femmes :	Hommes :	Total :
Jeu utilisé :			
Cartes utilisées (précisez les numéros) :			
Cases utilisées (précisez les numéros) :			
JEU CARTES : Règle du jeu retenue			
JEU CARTES : Problématiques phares traitées			
JEU OIE: Règle du jeu retenue			
JEU OIE : Problématiques phares traitées			
Caractéristiques des participants-tes:			
Type de participants-tes (adolescents-tes, jeunes, adultes, vieux, vieilles)			
Provenance des participants-tes : (association, club, établissement scolaire, autre...)			
Moyenne d'âge des participants-tes			

  
**ATELIER DE FORMATION DES ANIMATEURS-TRICES A  
 L'UTILISATIONS DES JEUX MOTO ACTION**  
**DU 25 au 29 janvier 2016**

Post-test


**Note générale : Cocher la/les bonne(s) réponse(s)**

- Le genre me fait penser :
  - Au 8 mars
  - A la supériorité de l'homme sur la femme
  - A l'homme et à la femme
  - A la femme
- Le concept d'égalité des sexes signifie que les hommes et les femmes doivent être en tous points identiques.
  - Vrai
  - Faux
- Les hommes sont mieux à même de diriger car ils sont plus forts, plus intelligents et ont une meilleure capacité de gestion ?
  - Vrai
  - Faux
- Les femmes ont une aptitude naturelle à travailler dans le domaine social en tant qu'infirmières, assistantes sociales et institutrices?
  - Vrai
  - Faux
- Certains métiers sont uniquement réservés aux hommes
  - Vrai
  - Faux
- Certains groupes de personnes sont plus vulnérables au VIH que d'autres
  - Vrai
  - Faux
- Certaines pratiques sexuelles et/ou culturelles peuvent favoriser l'infection au VIH.
  - Vrai
  - Faux

1



QUESTIONNAIRE EVALUATION DES JEUX PAR LES PARTICIPANTS



**QUESTIONNAIRE D'EVALUATION  
DES JEUX GENRE & VIH DE MOTO ACTION PAR LES PARTICIPANT-E-S**

AGE : .....  
 SEXE : .....  
 Profession : .....  
 Participation à l'animation du (mettre date) .....  
 Par (mettre nom association) .....

Aviez-vous déjà été sensibilisé-e au VIH/SIDA ?  
 OUI  
 NON  
 JAMAIS

Avez-vous déjà fait un test du VIH/SIDA?  
 OUI UNE FOIS  
 OUI PLUSIEURS FOIS  
 NON JAMAIS

**1/ QUE PENSEZ-VOUS DU JEU DE L'OIE ?**

	TRES INTERESSANT	INTERESSANT	PEU INTERESSANT <sup>1</sup>
Le Principe du jeu			
Les sujets abordés			
	TRES CLAIR	CLAIR	PEU CLAIR
Les Dessins des cases			
Les Explications données par l'animateur-trice			

**2/ QUE PENSEZ-VOUS DU JEU DE CARTES RUMEURS ET VERITES ?**

	TRES INTERESSANT	INTERESSANT	PEU INTERESSANT <sup>2</sup>
Le Principe du jeu			
Les sujets abordés			
	TRES CLAIR	CLAIR	PEU CLAIR
Les messages sur les cartes			



GRILLE D'AUTO-EVALUATION DU FORMATEUR/TRICE FORMATION AUX OUTILS DE SENSIBILISATION GENRE & VIH



**Grille d'auto-évaluation du formateur/trice  
Formation aux outils de sensibilisation Genre & VIH**

(A REMPLIR A CHAQUE FIN DE LA FORMATION)

FORMATEUR/FORMATRICE (noms et prénoms)			
ZONE (région)			
VILLE			
PARTICIPANTS/PARTICIPANTS (nombre)			
NOMBRE DES ASSOCIATIONS PRESENTES :			


Ai-je stimulé la motivation des participants/participant.es ?	Plutot Oui	Plutot Non	Explications et proposition d'améliorations
En reliant les modules à la notion du Genre et du VIH?			
En éveillant leur curiosité ?			
En Montrant les enjeux d'une telle formation?			
En négociant nos accords sur les objectifs, les méthodes et les règles de fonctionnement? :			
En présentant un plan et annonçant un fil directeur?			
En mettant les participants –tes en confiance afin de capter leur intérêt dès le début de la session?			
En soutenant l'attention des participants-tes par des ruptures de rythme (témoignage, anecdote ...)?			
En encourageant la progression vers les résultats attendus?			
En soulignant les difficultés rencontrés pendant la formation?			
En informant et félicitant, ou donnant des explications sur l'atteinte des résultats?			

Ai-je présenté le sujet de façon structurée?	Plutot Oui	Plutot Non	Explications et proposition d'améliorations
En reliant l'objet de la formation à l'objectif ?			
En annonçant un plan de formation?			
En reliant les éléments du contenu du programme?			
En organisant un planning horaire cohérent avec le programme?			
En proposant des synthèses partielles?			
En établissant les liens d'une étape à l'autre?			





FICHE D'ÉVALUATION DES BÉNÉFICIAIRES

  
**GRILLE D'AUTO-EVALUATION DES ANIMATEURS**  
**DES SEANCES D'ANIMATION AVEC LES JEUX GENRE & VIH DE MOTO ACTION**

Noms et prénoms de l'animatrice :			
Date de l'animation :			
Lieu de l'animation :			
Durée de l'animation :			
Nombre de participants-tes (hommes/femmes):	Femmes :	Hommes :	Total :
Jeu utilisé :			
Cartes utilisées (précisez les numéros) :			
Cases utilisées (précisez les numéros) :			
JEU CARTES : Règle du jeu retenue			
JEU CARTES : Problématiques phares traitées			
JEU OIE: Règle du jeu retenue			
JEU OIE : Problématiques phares traitées			
Caractéristiques des participants-tes:			
Type de participants-tes (adolescents-tes, jeunes, adultes, vieux, vieilles)			
Provenance des participants-tes : (association, club, établissement scolaire, autre...)			
Moyenne d'âge des participants-tes			



C. BIBLIOGRAPHIES

**Définitions (genre, égalité, équité, parité, mixité)** <http://www.adequations.org/spip.php?article362>

**Guide pour l'intégration de l'approche du genre dans la réponse au VIH et au sida sur le lieu de travail**, Bureau International du Travail Genève, 2011

**Référentiel pour les formatrices et les formateurs en Genre et développement, Le Monde selon les femmes** - CIEF genre ; Réseau Genre en Action Adéquations Aster-International

**Genre et sexualité (Bridge)** : [http://www.bridge.ids.ac.uk/reports/Sexuality\\_OR\\_FR\\_Final.pdf](http://www.bridge.ids.ac.uk/reports/Sexuality_OR_FR_Final.pdf)

**Femmes, exclusion multiple et inclusion difficile (Hélène Ryckmans)** [http://www.iteco.be/article.php3?id\\_article=58](http://www.iteco.be/article.php3?id_article=58)

**Les Essentiels du genre 07 : Droits des femmes.**  
<http://www.mondefemmes.org/publications/pubord.asp?idpub=70>

**Les Essentiels du genre 04 :**  
 Droits reproductifs et sexuels : <http://www.mondefemmes.org>

**Gender mainstreaming in practice UNDP**  
[http://www.undp.org/women/docs/RBEC\\_GM\\_manual.pdf](http://www.undp.org/women/docs/RBEC_GM_manual.pdf) (en anglais)

**Manuel du jeu de l'oie Genre et VIH**

**Manuel du jeu de cartes « Rumeurs et Vérités »**



**Manuel rédigé par :** Chantal Njomou  
**Coordination :** Moto Action Cameroun  
**Relecture :** Valérie Sandres, Yves Manga, Sabrina Régent,  
**Sous la supervision de :** Marie Thérèse Bamabilatena  
**Conception graphique et Illustrations :** NOUTHER-ART  
**Crédits Photographiques :** ©Moto Action

**Publiée par :** MOTO ACTION  
Route 1506 – Quartier Omnisports- Yaoundé – Cameroun  
**Tél. :** + 237 22 10 36 09  
**Mail :** crd-mas@motoaction.org, info@motoaction.org

**[www.motoaction.org](http://www.motoaction.org)**

