

# **GUIDE DESTINÉ AUX ANIMATEURS DE L'OUTIL DE LA TOILE D'ARAIGNÉE**

**Un outil d'autoévaluation et de planification  
destiné aux initiatives et aux organisations  
dirigées par des enfants**

**Par Clare Feinstein et Claire O'Kane**

**Save the Children**

# **GUIDE DESTINÉ AUX ANIMATEURS DE L'OUTIL DE LA TOILE D'ARAIGNÉE**

**Un outil d'autoévaluation et de planification  
destiné aux initiatives et aux organisations  
dirigées par des enfants**

**Par Clare Feinstein et Claire O'Kane**

**Notre vision**

Save the Children œuvre pour :

- un monde qui respecte et valorise chaque enfant
- un monde qui écoute les enfants et en tire les enseignements
- un monde d'espoir et d'opportunités pour tous les enfants

**Notre mission**

Save the Children se bat pour défendre les droits de l'enfant

Save the Children améliore de manière immédiate et durable la vie des enfants dans le monde entier

2005 - Alliance Internationale de Save the Children

La présente publication est protégée par le droit d'auteur. Elle peut être reproduite par quelque méthode que ce soit, sans versement d'un droit d'auteur ou autorisation préalable, dans un but d'enseignement mais pas en vue de la revente. Toute autre utilisation est soumise à l'autorisation préalable de l'éditeur.

Première publication 2005

Publié par

**Save the Children – Alliance Internationale**

Second Florr

Cambridge House

100 Cambridge Grove

Londres

W6 0LE

Royaume-Uni

Tel : 00 44 (0) 20 8748 2554

Fax : 00 44 (0) 20 8237 8000

URL : [www.savethechildren.net](http://www.savethechildren.net)

Conception et texte : Clare Feinstein et Claire O4Kqne

Sur la base des projets pilote menés dans des organisations et initiatives dirigées par des enfants, soutenus par Save the Children dans 7 pays et 1 région.

Maquette : Ravi Karkara et Neha Bhandari

Travail éditorial : Judith Amtzis

Illustrations : Promina

Conception et impression : Format printing press, Katmandu

**La présente publication a été possible grâce au soutien du ministère de la Coopération pour le développement du gouvernement néerlandais.**

Editeur : Save the Children Suède, Programme régional pour l'Asie du Sud et l'Asie

Centrale c/o Save the Children UK, Lalitpur, GPO Box 5850, Katmandu, Népal

Tél : 00977-1-5531928/9 Fax : 00977-1-5527266

Email : [info@savethechildren.org.np](mailto:info@savethechildren.org.np)

## Remerciements et introduction

Le Guide destiné aux animateurs a pour objet d'accompagner l'ouvrage intitulé « *L'outil de la toile d'araignée, un outil d'autoévaluation et de planification destiné aux initiatives et aux organisations dirigées par des enfants* », publié par Save the Children en 2005.

L'outil de la toile d'araignée a fait l'objet d'une expérience pilote en 2004 et 2005 dans sept pays et deux régions dans lesquelles Save the Children est impliquée. Cette phase expérimentale a conduit à la demande spécifique d'un guide destiné aux animateurs, conçu pour accompagner l'outil. L'objet est de former et de préparer les adultes et les enfants chargés de l'animation des ateliers destinés aux initiatives et aux organisations dirigées par des enfants.

L'outil de la toile d'araignée a pour objet d'aider les enfants à évaluer leurs propres initiatives et organisations selon un certain nombre de dimensions fondamentales (les critères clé de qualité), selon les objectifs qu'ils se sont fixé, les domaines dans lesquels ils considèrent qu'ils ont un niveau satisfaisant et ceux dans lesquels des améliorations sont nécessaires. Il a également pour objet d'engager une réflexion sur le processus d'apprentissage par lequel les enfants, les jeunes et les adultes passent lorsqu'ils travaillent ensemble sur des initiatives communes. Enfin, l'objectif est que les enfants utilisent leurs évaluations pour planifier des changements et des mesures visant à renforcer leurs organisations et leurs efforts collectifs.

L'utilisation efficace de l'outil – comme pour tout outil - dépend de la manière dont le processus est animé. Toutes les personnes qui ont animé la mise en œuvre de l'outil de la toile d'araignée ont souligné qu'il était nécessaire d'assurer une réelle participation des enfants. Ceux-ci doivent être encouragés à identifier des critères clé de qualité, à réfléchir à leurs propres indicateurs, à faire leurs propres évaluations des forces et des faiblesses de leurs organisations et initiatives et à concevoir leurs propres plans pour améliorer les choses. Un bon animateur fera également preuve de souplesse pour encourager les enfants à adapter l'outil à leurs propres contextes et initiatives, ou à celles avec lesquelles ils sont familiers.

L'utilisation efficace de l'outil nécessite du TEMPS et de bons animateurs. Les adultes et/ou les enfants qui en sont chargés doivent avoir établi de bons rapports avec les enfants participant à l'atelier, comprendre la notion de participation des enfants, les objectifs qui animent les mouvements et les groupes dirigés par les enfants et le sens de la mise en œuvre d'un réel partenariat entre adultes et enfants.

Le présent guide destiné aux animateurs vise à fournir aux utilisateurs de l'outil de la toile d'araignée un cadre et des informations de base concernant les ateliers destinés aux initiatives et aux organisations dirigées par des enfants. Il a été élaboré sur la base des informations et réactions des personnes ayant animé l'outil. Nous remercions Save the Children et les organisations locales partenaires (organisations d'adultes et organisations dirigées par des enfants) en Afghanistan, en Inde, au Mozambique, au Nicaragua, en Ouganda, dans le Pays et Galles et au Zimbabwe pour leurs contributions très pertinentes. Nous remercions en particulier Save the Children Norvège qui a élaboré ses propres lignes directrices destinées aux

animateurs dans le cadre du pilotage de l’outil de la toile d’araignée au Mozambique et au Zimbabwe.

« L’outil engage un processus d’apprentissage qui permet de mieux comprendre la participation des enfants et la notion de direction d’une organisation par des enfants... Si l’on dispose de beaucoup de temps et d’animateurs compétents pour soutenir le processus, l’outil peut être adapté pour répondre aux besoins des ODE/IDE à la fois dans les zones rurales et dans les zones urbaines. »  
(Projet pilote Ouganda)

## **Comment utiliser le guide**

Le présent guide destiné aux animateurs vous aidera :

- à présenter l’outil de la toile d’araignée aux partenaires locaux,
- à former et de préparer les animateurs enfants et adultes à utiliser l’outil,
- à utiliser l’outil de la toile d’araignée avec des garçons et des filles issus d’initiatives et d’organisations dirigées par des enfants,
- à préparer le processus de suivi (planification de l’action et suivi).

**Par Clare Feinstein et Claire O’Kane**

2005

Pour le compte du groupe d’intérêts de Save the Children sur les initiatives et les organisations dirigées par des enfants

Un sous groupe du groupe de travail de Save the Children sur la participation des enfants – 2003 – 2005

## **Table des matières**

1. La présentation de l’outil de la toile d’araignée aux partenaires locaux
2. La formation des animateurs enfants et adultes
3. Comment et avec qui utiliser l’outil de la toile d’araignée
4. Quelques bonnes astuces pour l’animation des ateliers

### **ANNEXES**

- I. Jouons le jeu
- II. Sources bibliographiques
- III. Principales références

# 1. La présentation de l'outil de la toile d'araignée aux partenaires locaux

Vous pouvez organiser un atelier préparatoire ou une brève session d'information à l'attention des partenaires locaux, afin de leur présenter l'outil de la toile d'araignée et de les encourager à l'utiliser avec les initiatives et les organisations dirigées par des enfants avec lesquelles ils travaillent, qu'ils connaissent ou qu'ils soutiennent.

Quelques idées pour présenter l'outil aux partenaires locaux

Commencez par présenter l'idée de **l'approche qualité** en vous basant sur un exemple de la vie quotidienne. Par exemple, quels sont les principaux critères que vous rechercheriez si vous deviez choisir une veste ou un vélo ? Demander aux partenaires d'appliquer le même type d'approche aux initiatives et aux organisations dirigées par des enfants, en se demandant pourquoi certains groupes fonctionnent mieux que d'autres, et quels sont selon eux les critères déterminants. Notez sur un tableau à feuilles mobiles les critères clé de qualité identifiés par les participants.

Présentez ensuite l'outil de la toile d'araignée comme un outil d'autoévaluation et de planification des initiatives et organisations dirigées par des enfants. **Pour plus d'informations, veuillez consulter le document joint : « L'outil de la toile d'araignée, un outil d'autoévaluation et de planification des initiatives et organisations dirigées par des enfants », Save the Children, 2005.**

## Les origines de l'outil de la toile d'araignée

Tout a commencé par une application partielle de l'outil dans un atelier régional auquel participaient des représentants d'initiatives et d'organisations dirigées par des enfants au Népal en janvier 2004, puis une application complète de l'outil par un groupe d'enfants dans une province du nord de l'Afghanistan en février 2004, puis une série de cinq projets pilotes dans cinq autres pays et une autre région en 2004 et 2005.

## L'outil de la toile d'araignée, qu'est ce que c'est ?

C'est un outil destiné aux initiatives et organisations dirigées par des enfants, leur permettant d'évaluer leurs activités et la manière dont elles les mettent en œuvre, ce qu'elles souhaitent améliorer au sein de leur initiative ou organisation et comment y parvenir. C'est un outil permettant aux enfants et aux adultes de réfléchir, d'analyser, d'échanger, de dialoguer et de planifier des mesures.

Distribuez des exemplaires du document intitulé « L'outil de la toile d'araignée, un outil d'autoévaluation et de planification des initiatives et organisations dirigées par des enfants », Save the Children, 2005. Présentez les critères clé de qualité (CCQ) identifiés par Save the Children, en collaboration avec des initiatives et organisations dirigées par des enfants et les organisations des adultes qui les soutiennent. Passez en revue les critères clé de qualité identifiés par le groupe au début de l'exercice de présentation. Si certains des CCQ du groupe ne sont pas couverts par ceux utilisés dans l'outil de la toile d'araignée, le groupe devra décider

s'il convient ou non de les ajouter. **Si l'on ajoute des CCQ, il faudra élaborer de nouveaux indicateurs sur une échelle de 1 à 4.**

S'agissant d'une simple présentation de l'outil, il n'est pas nécessaire d'examiner en détail chaque CCQ. Vous pouvez proposer au groupe d'examiner certains CCQ, à la seule fin de tester l'outil, avant de l'appliquer avec des initiatives et organisations dirigées par des enfants. Par exemple, sachant que la plupart des partenaires locaux sont des organisations d'adultes apportant leur soutien, vous pouvez envisager d'étudier les CCQ 11 à 14, qui traitent essentiellement des exigences externes telles que le soutien des adultes, les partenariats et l'influence, les réseaux etc. Vous pouvez également proposer au groupe d'identifier les CCQ qu'ils souhaitent examiner en priorité (par exemple un total de six).

Selon le nombre de participants, ceci peut être fait soit par consensus en plénière soit en scindant le groupe en groupes plus restreints qui étudieront en priorité les CCQ sur lesquels ils souhaitent se pencher.

Dessinez une grande toile d'araignée sur un tableau à feuilles mobiles et expliquez comment construire des toiles d'araignée reflétant la réalité actuelle (où nous ne sommes) et la situation idéale (où nous en serons dans deux ans). Donnez au groupe le choix soit de construire simultanément les deux toiles d'araignées pour chaque CCQ, soit de séparer les deux exercices en se penchant d'abord sur l'évaluation de la réalité actuelle puis sur les objectifs que l'on se fixe. **L'expérience montre que pour présenter l'outil aux organisations partenaires, il est préférable de faire simultanément l'évaluation de la réalité actuelle et de la situation idéale.**

Présentez les quatre niveaux d'indicateurs tels qu'ils ont été élaborés à l'occasion du pilotage de l'outil de la toile d'araignée. **Il convient d'insister sur le fait que les indicateurs ne sont pas présentés par ordre d'importance et qu'il n'est pas nécessaire d'atteindre le niveau 4.** Le niveau à atteindre dépendra du contexte, des ressources, des priorités, etc.

Demandez à des groupes restreints d'évaluer les CCQ auxquels ils auront donné la priorité en réfléchissant d'abord à la réalité actuelle puis à la situation idéale (où l'organisation devrait se situer dans un certain délai, de 1 à 2 ans), puis, après les discussions, d'indiquer le positionnement actuel et idéal correspondant à chaque CCQ sur la toile d'araignée avec des couleurs différentes. Après avoir évalué chaque CCQ prioritaire, chaque groupe dessinera sa toile d'araignée illustrant la réalité actuelle et la situation idéale en joignant les différents points de la toile. **Les partenaires locaux n'étant pas des représentants d'initiatives ou d'organisations dirigées par des enfants, vous pourrez leur demander, aux fins du présent exercice de présentation, d'évaluer les CCQ en se mettant à la place d'un groupe d'enfants qu'ils connaissent personnellement.**

Les groupes font rapport de leurs travaux à la plénière et discutent des évaluations des CCQ et de l'outil en tant que tel. Quels sont les éléments qu'ils ont trouvé utile ? Pensez-ils que l'outil peut être utilisé avec les initiatives et les organisations dirigées par des enfants avec lesquels ils travaillent, qu'ils connaissent ou qu'ils soutiennent ? Si oui, comment et quand ? Demandez aux participants d'élaborer un



plan pour animer un atelier destiné aux enfants et consacré à l'outil de la toile d'araignée.

N'oubliez pas de présenter aux partenaires locaux l'aspect planification de l'action, de leur rappeler la nécessité d'agrémenter l'évaluation d'exercices de stimulation (portant par exemple sur les aptitudes fondamentales, la visualisation, etc.) et l'importance du rôle d'animation pour identifier et noter les questions soulevées dans le cadre de l'utilisation de l'outil avec des enfants et des jeunes, notamment les besoins des enfants en termes de soutien, de renforcement des capacités, les questions éthiques, la recherche d'une vision commune.

## 2. La formation des animateurs enfants et adultes

« L'outil nécessite des animateurs compétents qui connaissent les méthodes participatives. »

(Projet pilote Ouganda)

L'outil de la toile d'araignée est d'autant mieux animé que l'adulte ou l'enfant chargé de l'animation connaît bien l'initiative ou l'organisation à laquelle est consacré l'atelier. Même si cela semble évident, rappelons que les animateurs doivent également bien comprendre la notion de participation des enfants, ainsi que l'objectif des mouvements et des groupes dirigés par des enfants, et le sens d'un réel partenariat entre adultes et enfants. Les animateurs doivent par ailleurs disposer d'une expérience en matière d'animation d'ateliers faisant intervenir des enfants et des jeunes et doivent être bien préparés. Pour toutes ces raisons, il convient de leur présenter l'outil à l'occasion d'un atelier, d'un exercice ou d'une session de briefing préalable, comme nous l'avons indiqué dans le chapitre précédent. Tous les animateurs qui ont utilisé l'outil de la toile d'araignée à l'occasion des projets pilote ont souligné la nécessité de veiller à une participation réelle des enfants. Ceux-ci doivent être encouragés à identifier des critères clé de qualité, à réfléchir à leurs propres indicateurs, à faire leurs propres évaluations des forces et des faiblesses de leurs initiatives et organisations, et à concevoir leurs propres plans pour améliorer les choses. Une animation de qualité suppose que l'animateur fasse preuve de souplesse pour encourager les enfants à adapter l'outil à leurs contextes et aux groupes qui leurs sont familiers.

Il faut consacrer du TEMPS à la réflexion, à l'analyse, au dialogue, à l'évaluation et à la planification de l'action. C'est là une autre des principales conclusions de l'expérience pilote.

Le rôle clé des animateurs dans ce processus consiste à questionner et à sonder les enfants sur les évaluations de leurs propres groupes, selon des critères clé de qualité. Dans certains cas, les enfants pourront se montrer ouverts, honnêtes et réalistes dans l'examen et le débat sur les forces et les faiblesses de leurs groupes. Dans d'autres cas, les enfants peuvent surévaluer ou sous-évaluer les performances de leur groupe, et il conviendra alors de les encourager à identifier et expliquer les raisons de leur évaluation de tel ou tel élément. Cependant, ce sondage additionnel doit être fait sans diriger ou influencer l'évaluation finale des enfants. La nécessité de questionner et de sonder les enfants confirme que l'outil sera d'autant mieux animé qu'il le sera par des personnes qui connaissent bien l'initiative ou l'organisation dirigée par des enfants, puisqu'ils seront alors mieux placés pour juger de la pertinence des évaluations faites par les enfants.

Les exemples suivants des projets pilotes menés au Nicaragua, au Mozambique et au Pays de Galles fournissent des idées intéressantes sur la manière dont les adultes et les enfants animateurs peuvent être formés à l'utilisation de l'outil.

**Au Nicaragua,**

- Une équipe technique a été mise en place comprenant un jeune, huit adultes représentant les organisations partenaires, et deux membres du personnel de Save the Children Norvège en poste au Nicaragua.
- Une équipe de 12 jeunes animateurs issus d'initiatives et d'organisations ont appliqué les lignes directrices pour l'utilisation de l'outil. L'équipe technique et les jeunes animateurs ont préparé ensemble un guide méthodologique destiné aux animateurs et une structure commune pour les ateliers avec les enfants et les jeunes.
- Des stratégies de déroulement des ateliers ont été préparées.
- Soixante-sept enfants et jeunes âgés de 8 à 18 ans, issus de quatre groupes et organisations différentes dirigées par des enfants, ont participé aux ateliers sur l'outil de la toile d'araignée pour l'autoévaluation et la planification.
- Les informations collectées par les ateliers ont été traitées et compilées dans un rapport national.
- Les ateliers ont été évalués.
- Un groupe de travail des organisations partenaires a organisé le processus de suivi.

## **Au Mozambique,**

- L'outil de la toile d'araignée a été présenté aux représentants de sept organisations partenaires, un représentant de Save the Children Etats-Unis en poste au Mozambique et sept membres du personnel de Save the Children Norvège en poste au Mozambique.
- Un plan de travail a été conçu pour le projet pilote, comprenant :
  - L'examen des documents relatifs à l'outil de la toile d'araignée et leur traduction en portugais ;
  - La diffusion des informations relatives au projet pilote qui s'était déjà déroulé au Nicaragua ;
  - La constitution d'une équipe de coordination nationale (ECN) chargée du projet pilote au Mozambique et de la préparation d'un guide destiné aux animateurs des ateliers avec les enfants et les jeunes ;
  - L'ECN a organisé la formation de 14 animateurs issus d'organisations partenaires ;
  - Les membres du personnel de Save the Children Norvège en poste au Mozambique ont participé au pilotage de l'outil de la toile d'araignée à Harare, Zimbabwe, avec des enfants travailleurs du club des enfants de Raffingora.
- L'outil de la toile d'araignée a été utilisé avec 95 enfants et jeunes âgés de 9 à 22 ans, issus de neuf groupes et organisations dirigées par des enfants. L'ECN a coordonné et soutenu le processus de pilotage de l'outil de la toile d'araignée, ainsi que le suivi du processus de planification basé sur les conclusions de l'évaluation et les mesures planifiées.

- Les conclusions de l'atelier ont été traitées et compilées dans un rapport national. Un plan national d'action a été élaboré, centré sur la manière dont les groupes et les organisations d'enfants peuvent se développer et renforcer la qualité de leur travail.

### **Au Pays de Galles**, l'objectif fixé était :

- d'appliquer l'outil de la toile d'araignée, en expliquant l'idée de « pilotage » et l'idée d' « évaluation »,
- d'aider les jeunes à évaluer l'organisation Funky Dragon en tant qu'organisation dirigée par les jeunes (ses forces et ses faiblesses),
- d'identifier des jeunes capables d'animer le processus dans d'autres organisations.

La notion de « critère clé de qualité » (CCQ) a été expliquée par analogie avec l'achat d'un vélo et les critères qui seraient appliqués. Le groupe devait ensuite identifier quels CCQ ils utiliseraient pour évaluer leur propre organisation (Funky Dragon). Le groupe s'est ensuite vu présenter les CCQ identifiés dans l'outil de la toile d'araignée, qui correspondaient avec ceux identifiés par le groupe lors de la première évaluation de l'organisation. Le programme de l'atelier de 2 jours a ensuite été présenté, les CCQ devant être traités lors de la première journée et le plan d'action lors de la seconde journée. Les participants ont été divisés en trois groupes, un groupe consacré aux adultes et au monde extérieur (CCQ 3, 11, 7, 14, 12, 13), un groupe consacré aux relations avec les jeunes (CCQ 1, 2, 4, 6, 8), et un groupe consacré aux individus (CCQ 5, 8, 9).

Un CCQ, le CCQ numéro 15, a été examiné dans le cadre de la présentation des indicateurs (niveaux de 1 à 4). Ces niveaux, tels que décrits dans l'outil de la toile d'araignée, ont été présentés puis il était demandé aux participants de former une ligne selon leur évaluation du critère 15d concernant l'organisation Funky Dragon. Le groupe a ensuite été divisé en deux, d'une part les personnes représentant le Comité de gestion, et d'autre part celles représentant le Grand conseil (le groupe élargi des membres). Le CCQ 15 a été discuté et analysé en groupes séparés. En plénière, le groupe a déterminé par consensus la position correspondant à la réalité actuelle et à la situation idéale concernant le CCQ 15. La réalité actuelle et la situation idéale ont ensuite été indiquées sur deux grandes toiles d'araignée. La situation idéale a été considérée comme réalisable sur la base du niveau que l'organisation pourrait atteindre dans un délai de six mois. L'un des animateurs rendra à nouveau visite au groupe dans six mois pour animer une réunion consacrée à l'état d'avancement du plan d'action.

C'est ainsi que les 15 CCQ ont été évalués. Chaque session a été introduite par une activité. Par exemple un diagramme en forme de cercle a permis d'introduire la première session, montrant comment il est possible de grouper les 15 CCQ. Pour introduire le second cercle consacré aux relations avec les jeunes, une activité intitulée « Un pas en avant » a permis d'encourager les enfants à réfléchir au caractère intégrateur de l'organisation Funky Dragon. Pour introduire le troisième cercle consacré aux individus, une activité « L'exercice de l'étoile » a permis de demander aux participants de mentionner des choses qu'ils avaient faites au sein de

l'organisation et dont ils étaient fiers. **(Pour plus d'informations sur toutes ces activités, veuillez consulter l'annexe I intitulée « Jouons le jeu » : Idées pour introduire les activités. Critères clé de qualité).**

Le projet pilote mené au Pays de Galles a conduit à la conclusion que l'outil pouvait être utilisé dans les fora locaux et qu'il convenait d'organiser des « formations de formateurs », afin de renforcer la capacité des groupes de jeunes à présenter l'outil de la toile d'araignée à leur propre organisation ou à d'autres groupes d'enfants et de jeunes dans le Pays de Galles.

## 2. Comment et avec qui utiliser l'outil de la toile d'araignée

---

### UN SEUL GROUPE À LA FOIS

---

L'expérience pilote a clairement montré que l'outil fonctionne mieux s'il est utilisé à un moment donné avec un seul groupe ou une seule organisation dirigée par des enfants, ou avec plusieurs groupes qui partagent une histoire, un contexte ou des priorités communes. Le projet pilote mené au Zimbabwe a conduit à la conclusion suivante, concernant ce qui n'avait pas très bien marché : *« un nombre trop important de groupes d'enfants de types différents étaient représentés dans la même réunion. »*

L'atelier régional organisé au Népal et le projet pilote mené au Zimbabwe ont également souligné que *« la question de la traduction devient un problème »* lorsque différents groupes sont impliqués, et que les enfants parlent des langues différentes. Même si l'atelier régional organisé au Népal a également montré que l'outil pouvait être une réussite dans des circonstances relativement complexes (avec 14 enfants et jeunes représentant 14 organisations dirigées par des enfants issus de 6 pays différents et utilisant 8 langues différentes), il est certain qu'une évaluation complète et réelle par l'outil de la toile d'araignée de l'ensemble des critères clé de qualité avec un groupe aussi divers nécessiterait beaucoup plus de temps.

---

### DES GROUPES RESTREINTS

---

L'outil sera d'autant mieux utilisé qu'il le sera avec des groupes relativement restreints d'enfants. Par exemple, le projet pilote mené au Zimbabwe a conduit à la conclusion qu' *« il est souhaitable que les groupes comptent de 8 à 10 enfants »*.

---

### DES GROUPES DIVERSIFIÉS

---

Même lorsque l'on travaille avec un seul groupe ou une seule organisation dirigée par des enfants, il est judicieux de faire participer des enfants différents par leur âge, leur degré d'implication dans le groupe (groupe des membres actifs ou groupe élargi) et par leur sexe. Dans le projet pilote mené au Pays de Galles par exemple deux groupes ont été constitués pour évaluer les critères clé de qualité, représentant le Comité de gestion de Funky Dragon et le Grand conseil ou groupe élargi. Ainsi, l'organisation a pu être évaluée à partir de perspectives différentes, ce qui a conduit à de nombreuses discussions pendant l'analyse et l'évaluation.

---

## CONJUGUER LES DIFFÉRENTES PERSPECTIVES

---

Dans le projet pilote mené en Ouganda, il a été décidé de séparer le groupe des adultes apportant leur soutien, de celui des représentants des enfants. Cependant, même si certaines évaluations et analyses sont réalisées en groupes distincts, il est important, dans un second temps, de rassembler les différentes perspectives pour que chacun se reconnaisse dans les conclusions de l'évaluation : *« à un certain moment, les objectifs fondamentaux du club/ du groupe de soutien pour les droits de l'enfant, les intentions et buts doivent être interprétés de la même manière par toutes les personnes impliquées, si l'on veut que la toile d'araignée représentant la situation idéale et le plan d'action soient couronnés de succès. Dans ce cas, nous avons animé des discussions communes. »*

---

## LES GROUPES EXISTANTS ET LES GROUPES NOUVEAUX

---

Comme nous l'avons indiqué dans la publication jointe intitulée *« L'outil de la toile d'araignée, un outil d'autoévaluation et de planification destiné aux initiatives et aux organisations dirigées par des enfants »*, Save the Children 2005, l'outil de la toile d'araignée peut aider :

- les initiatives et organisations existantes dirigées par des enfants à se renforcer, à devenir plus fédératrices et développer leur influence ;
  - les initiatives plutôt dirigées par des adultes, à devenir davantage dirigées par des enfants ;
  - les nouveaux groupes ou réseaux à intégrer l'approche qualité dès le début de leur développement.
- 

## UN TEMPS SUFFISANT DOIT ÊTRE CONSACRÉ À L'EXERCICE

---

La nécessité de s'assurer qu'un temps suffisant soit consacré à l'exercice constitue une conclusion commune de tous les projets pilote. La conclusion générale est que si l'exercice d'évaluation et de planification de l'action est conduit sur quelques jours, le temps consacré permet d'avoir de longues discussions, de faire de meilleures analyses, de motiver les enfants et de renforcer leurs capacités. Si l'on dispose de plus de temps, on peut également intégrer d'autres exercices de renforcement des capacités (portant par exemple sur les aptitudes fondamentales ou la visualisation) dans le cadre d'un atelier plus complet, en intégrant ces activités complémentaires dans l'évaluation de la toile d'araignée. Parmi les enseignements tirés de l'utilisation de l'outil de la toile d'araignée dans le projet pilote mené en Afghanistan, il a été mentionné que *« les représentants des enfants ont considéré que les aptitudes fondamentales étaient utiles et pertinentes pour eux-mêmes et pour leurs groupes. »*

---

## LA COMPRÉHENSION ET LA TRADUCTION DES TERMES CLÉ

---

Lorsque l'outil de la toile d'araignée est utilisé, et en particulier lorsqu'il est traduit dans différentes langues, il convient de s'assurer que la même interprétation est donnée à certains termes et à certaines notions centrales telles que la participation des enfants, la direction par les enfants, la représentation, le caractère fédérateur, etc. Un temps de discussion est nécessaire pour s'assurer que l'interprétation et le sens des notions ont été fidèlement traduits dans les différentes langues. Ainsi, le projet pilote mené au Mozambique a commencé par un examen des documents relatifs à l'outil de la toile d'araignée et une traduction desdits documents en portugais.

L'un des principaux enseignements du projet pilote mené en Ouganda est qu'il est nécessaire d'être bien préparé, notamment s'agissant de la traduction des notions centrales. En Ouganda, l'outil de la toile d'araignée a été piloté avec un « Child Rights club » et avec un « Child Rights Support Group ». Les deux groupes sont intégrés dans des écoles où l'approche et l'environnement pédagogiques ne permettent pas nécessairement aux enfants d'exprimer librement leur point de vue. Le projet pilote mené en Ouganda a montré que *« à moins d'être bien traduit et expliqué, le concept de « direction par des enfants » peut être mal compris sur le plan social et culturel et être combattu comme une mauvaise idée qui conduit à encourager l'enfant à s'opposer à l'autorité des adultes. »* Cependant, malgré cette observation, le projet pilote mené en Ouganda a également conduit à la conclusion que *« l'outil engage un processus d'apprentissage qui permet de mieux comprendre la participation des enfants et la notion de « direction par des enfants. »*

Même si de nombreux efforts ont été consentis pour que les critères clé de qualité et les indicateurs afférents soient aussi accessibles aux lecteurs/ aux enfants que possible, il a été indiqué dans le cadre du projet pilote mené au Pays de Galles qu'il serait utile, préalablement à l'utilisation de l'outil de la toile d'araignée, de s'en assurer en adaptant les CCQ et les indicateurs avec certains enfants/jeunes du groupe.

---

## LE SOUTIEN DES ADULTES

---

L'un des éléments déterminants de l'évaluation et de la planification de l'action dans l'outil de la toile d'araignée est l'utilisation de tableaux à feuilles mobiles par les animateurs des organisations adultes de soutien, pour noter les éléments suivants censés émerger des discussions des enfants sur chaque CCQ :

- Les besoins des enfants en termes de soutien
- Les besoins des enfants en termes de renforcement des capacités
- Les questions éthiques
- La recherche d'une vision commune



- Les autres questions importantes

C'est un élément important pour que les actions planifiées soient couronnées de succès. Il faut se demander comment passer de la réalité actuelle de l'organisation à la situation idéale et ce que les enfants demandent aux adultes pour les aider à s'exprimer et à améliorer leurs organisations.

Dans le cadre du projet pilote mené en Inde, il a été suggéré qu'en plus de conserver une documentation des débats des enfants relatifs à l'évaluation des différents critères clé de qualité, « *il convient de conserver des archives photographiques de chaque étape du processus.* » Un appareil photo numérique sera utile dans ce contexte.

---

## PRÉPARER LE SUIVI

---

« Il est essentiel de définir une méthode claire de planification des mesures nécessaires pour progresser sur les questions identifiées. » (Projet pilote Pays de Galles)
--

Un suivi de qualité des processus ou ateliers organisés avec les enfants est tout à fait essentiel pour déboucher sur des avancées ou des mesures significatives ou réelles. Les organisations adultes de soutien jouent un rôle essentiel pour soutenir les enfants et répondre aux questions des enfants relatives au suivi du processus. L'outil de la toile d'araignée et le plan d'action qui l'accompagne fournissent certes des indications importantes aux initiatives et organisations dirigées par les enfants, sur la manière de passer de la réalité actuelle à la situation idéale dans un certain délai. Cependant, comme nous l'avons indiqué, les adultes doivent examiner les besoins en termes de soutien, de renforcement des capacités et les autres besoins identifiés par les enfants dans leur évaluation, et dire clairement s'ils sont en mesure d'assurer un suivi et de répondre aux besoins, et, le cas échéant, comment et dans quel délai. Les organisations adultes de soutien peuvent également aider les enfants à mentionner dans le plan d'action les besoins en termes de soutien et les autres besoins.

Différentes idées ont émergé des projets pilote de l'outil de la toile d'araignée. Par exemple,

- Au Mozambique, un plan d'action national a été préparé, centré sur la manière dont les organisations et les groupes dirigés par des enfants pouvaient développer et renforcer la qualité de leur fonctionnement ;
- Au Pays de Galles, les jeunes se sont dits intéressés à présenter l'outil à d'autres groupes (c'est-à-dire devenir eux-mêmes animateurs) et ont envisagé l'organisation de « formations de formateurs » pour renforcer la capacité des groupes de jeunes à présenter l'outil de la toile d'araignée au reste de leur organisation et à d'autres groupes d'enfants et de jeunes. Ils ont souhaité encourager l'utilisation de l'outil par les adultes travaillant avec des

organisations dirigées par des jeunes (pour voir si, au sein de la même organisation, il y a divergence entre les perspectives des adultes et celles des jeunes). Ils ont envisagé de réexaminer l'outil après un certain temps et d'évaluer les progrès réalisés concernant chaque CCQ ;

- Au Nicaragua, les enfants et les jeunes ont été formés à l'utilisation de l'outil pour pouvoir l'utiliser au sein de leurs propres groupes ;
- En Afghanistan, il a été décidé que les mesures de soutien et de renforcement des capacités seraient mises en œuvre par Save the Children RU en partenariat avec les groupes d'enfants du Mouvement Mondial pour l'Enfance (MME). La vision, les questions éthiques, les besoins en termes de soutien et de renforcement des capacités seront traitées lors d'une réunion postérieure du réseau au niveau de la province, et des délais seront fixés pour chaque mesure ;
- Save the Children Norvège élaboré un plan d'introduction de l'outil de la toile d'araignée dans tous ses programmes par pays dans un certain délai, dans le cadre d'une stratégie plus large visant à augmenter la qualité de la participation des enfants.

Il est souhaitable, au cours de la phase d'évaluation de l'outil de la toile d'araignée, de préparer la phase de suivi en encourageant les enfants impliqués à fixer la date à laquelle ils mesureront l'état d'avancement de l'organisation par rapport à la situation idéale, qu'ils se sont fixé pour objectif d'atteindre. Par exemple, fixer six mois ou un an pour une évaluation permet de rendre l'objectif plus réaliste.

Il est également souhaitable d'évaluer en permanence les progrès enregistrés pour atteindre la situation « idéale » et pour appliquer le plan d'action, au moyen d'un programme cyclique d'évaluation permettant d'examiner quelques CCQ à intervalles réguliers.

## 4. Quelques bonnes astuces pour l'animation des ateliers

« Il était intéressant de constater que deux des cinq groupes d'enfants du MME étaient bien plus performants que les trois autres sur un grand nombre de critères clé de qualité (CCQ). Ces deux groupes étaient ceux qui disposaient des animateurs les plus performants et les plus fiables, ce qui montre l'impact positif d'une animation de qualité par les adultes et du soutien des adultes. »  
(Projet pilote Afghanistan)

---

### L'OUTIL DE LA TOILE D'ARAIGNÉE en neuf étapes simples

---

1. Présentation de l'outil
2. Présentation de l'approche qualité
3. Présentation de la toile d'araignée
4. Présentation de la planification de l'action et des besoins en termes de soutien
5. Elaboration de la toile d'araignée
6. Plan d'action
7. Evaluation de l'outil de la toile d'araignée
8. Suivi
9. Evaluation de l'atelier

---

### QUELQUES BONNES ASTUCES pour utiliser l'outil de la toile d'araignée

---

« C'est un bon outil d'évaluation, qui permet de réfléchir sur le passé et d'entendre les avis sur l'état d'avancement de l'organisation et ce qu'il convient d'améliorer. Le dessin reflète bien l'analyse. »  
(Projet pilote, Pays de Galles – Les jeunes)

« C'est un outil facile à utiliser et à expliquer et simple à réutiliser puisqu'il ne nécessite aucun équipement onéreux, il faut seulement y consacrer du temps... C'est un outil pratique, une méthode claire de planification de l'action pour progresser sur les questions identifiées. »  
(Projet pilote, Afghanistan – Les enfants)

L'outil est d'autant plus efficace qu'il est utilisé avec **un seul groupe d'enfants à la fois**.

L'outil est d'autant plus efficace qu'il est utilisé avec **un groupe que vous connaissez bien**. En particulier, lorsqu'il s'agit de sonder l'évaluation par le groupe des forces et des faiblesses de l'organisation, le rôle joué par l'animateur qui connaît le groupe peut être déterminant pour faire le bilan des réalisations et des lacunes de l'organisation.

L'utilisation efficace de l'outil suppose que l'on y consacre **du temps et une animation de qualité**. Il faut consacrer du temps à la réflexion, à l'analyse et à l'expression libre et honnête des avis. Une bonne animation doit être assurée par des personnes (enfants ou adultes) qui connaissent les enfants impliqués dans l'organisation, et qui comprennent les notions de la participation des enfants, de direction par les enfants et de partenariats réels.

**Une bonne astuce en provenance du Zimbabwe et de l'Afghanistan : En organisant l'exercice sur quatre jours, il y a du temps à consacrer à des activités de renforcement des aptitudes fondamentales, de motivation, et de renforcement des capacités des enfants.**

**Une bonne astuce en provenance de l'Inde : L'exercice doit être planifié sur trois jours, afin de pouvoir consacrer un jour à la préparation et deux jours au travail en tant que tel.**

**Une bonne astuce en provenance du Pays de Galles : N'essayez pas de tout faire en un jour. Etalez l'exercice sur plusieurs jours afin qu'un temps suffisant puisse être consacré aux discussions.**

L'exercice d'analyse de chaque CCQ est intense et peut être répétitif. C'est pourquoi l'utilisation de l'outil de la toile d'araignée nécessite **des méthodes créatives et participatives**. Il convient d'alterner l'analyse des critères clé de qualité avec des exercices de stimulation, des jeux fondés sur l'expérimentation, des activités de développement des aptitudes fondamentales, des ateliers de théâtre ou de dessin, pour que l'exercice soit plus intéressant et pour renforcer l'ODE/IDE. Par exemple dans le projet pilote mené en Afghanistan, les organisateurs ont alterné l'examen des CCQ avec des exercices de stimulation, des activités de développement des aptitudes fondamentales, des ateliers de théâtre et de visualisation.

« C'était un excellent atelier, car il y avait de nombreuses approches nouvelles... Nous avons appris de nouvelles manières de faire reconnaître nos droits et nos compétences. »  
(Projet pilote Afghanistan – les enfants)

« Il est bon que le processus soit répétitif, car ceci permet de couvrir tous les aspects. »  
(Projet pilote Pays de Galles – les jeunes)

**Une bonne astuce en provenance du Pays de Galles et de l'Afghanistan : Faites preuve de créativité. Animez la discussion en ayant recours à un mélange de plusieurs moyens, notamment le théâtre et l'art.**

**Une astuce en provenance du Zimbabwe : Alternez discussions et analyses avec des exercices de stimulation et des jeux interactifs.**

Certaines **questions éthiques** ont été soulevées dans le cadre des projets pilote, qui doivent être prises en compte par les animateurs qui utiliseront l'outil. Par exemple,

les questions liées à la confidentialité et à l'anonymat (qu'est-ce qui doit être noté et comment citer l'auteur des déclarations). Ceci doit être fait avec l'accord total des enfants impliqués. Les enfants doivent savoir dans quel but leurs avis ou d'autres informations sont enregistrées. Ils doivent pouvoir donner leur consentement éclairé pour que toute information divulguée dans le cadre de l'atelier soit enregistrée dans un rapport ou tout autre document accessible au public. Il convient également de garder une certaine distance, lors de l'évaluation, pour éviter les commentaires personnels ou critiques ou les reproches. L'animateur joue à cet égard un rôle déterminant.

La définition des règles du jeu avec les enfants impliqués au début de l'atelier peut aider à gérer les questions éthiques qui pourraient se poser. Revenez aux règles du jeu à chaque fois que cela semble nécessaire ou utile.

Les normes pratiques de Save the Children relatives à la participation des enfants et la politique de l'organisation en matière de protection des enfants fournissent des lignes directrices et des cadres essentiels pour assurer la sécurité des enfants et leur participation réelle. Ces principes doivent être appliqués à toutes les étapes du processus, de la préparation au suivi. Vous en trouverez les références dans les sources bibliographiques citées à la fin du présent guide.

**Une bonne astuce en provenance du Zimbabwe : L'atelier ne doit pas être organisé pendant les horaires scolaires (il peut être organisé pendant le week-end ou pendant les vacances scolaires).**

Les **indicateurs de notation et de classement** doivent être clairement expliqués. Les projets pilote menés au Pays de Galles et en Europe ont conduit à la conclusion qu'il valait mieux ajouter un demi point à chaque niveau de l'indicateur. Par exemple il doit être possible d'attribuer la note 1, 1.5, 2, 2.5 etc. car certains groupes peuvent considérer que la notation se situe entre deux chiffres ronds. Ajouter un demi point à chaque niveau est une manière de résoudre le problème. Dans le cadre du projet pilote mené en Afghanistan, les enfants ont été encouragés à attribuer une note située à n'importe quel niveau de l'échelle (par exemple 2, 2.25, 2.5, 2.75, 3 etc.)

Certains groupes peuvent facilement conceptualiser la grille de notation proposée dans l'outil de la toile d'araignée. D'autres groupes peuvent considérer qu'il est difficile d'établir un classement pour refléter des améliorations aussi progressives que celles des indicateurs. Il est essentiel de faire preuve de souplesse et d'adapter l'outil au contexte et aux capacités de compréhension des enfants. Par exemple, vous pouvez envisager d'adapter l'outil de la toile d'araignée en utilisant un système basé sur des appréciations telles que « très bon, bon, moyen, mauvais, très mauvais » etc.

Certains animateurs ont posé la question de l'objectivité ou de la subjectivité dont font preuve les participants au moment de la notation. Dans certains projets pilote, les animateurs ont posé la question de l'honnêteté et de l'ouverture dont font preuve les enfants dans les discussions sur les forces et les faiblesses de leurs organisations. Dans d'autres projets pilotes cependant, les animateurs ont considéré que les enfants

et les adultes évaluent de manière peu réaliste leurs réalisations (sous-évaluation ou surévaluation). Le rôle de l'animateur qui doit questionner et sonder les participants sans influencer les analyses est essentiel pour aider les enfants et les adultes à évaluer de manière réaliste leurs réalisations, limites et aspirations.

« À plusieurs reprises, la toile d'araignée a montré que les enfants, les professeurs et les animateurs n'étaient pas réalistes dans leur autoévaluation. Il y avait un manque d'objectivité évident, visible par quelqu'un de l'extérieur mais invisible par les auteurs de l'autoévaluation. Compte tenu de cette limite, les animateurs ont questionné et sondé les enfants, les professeurs et les animateurs, en posant des questions pour les aider à se réévaluer de manière plus réaliste. »

(Projet pilote en Ouganda, un animateur)

**Une bonne astuce en provenance du Pays de Galles : Il faut ajouter plus de fils sur la toile pour indiquer des niveaux intermédiaires entre les niveaux 1, 2, 3, 4.**

**Une bonne astuce en provenance du Pays de Galles : Déterminez la date à laquelle les progrès enregistrés sur la voie de la situation idéale seront mesurés, par exemple à échéance de six mois ou un an. Ainsi, la situation idéale sera plus réaliste et il sera plus facile de l'atteindre.**

**Une bonne astuce en provenance du Mozambique : Pour obtenir les meilleurs résultats, le plan d'action résultant de l'analyse de la toile d'araignée doit être mis en œuvre dans le délai d'un an, avec un suivi régulier et une évaluation en fin d'année.**

Le principal objet de l'outil de la toile d'araignée est d'aider les enfants à renforcer leurs organisations. Cet outil peut efficacement aider les enfants impliqués dans les initiatives ou organisations dirigées par des enfants à réfléchir à leurs aspirations individuelles et collectives, à élaborer l'objectif collectif d'une organisation plus puissante dans laquelle et par le biais de laquelle les enfants pourront collectivement défendre leurs droits et adopter des mesures et des plans d'action pour atteindre cet objectif. Le recours à un exercice de visualisation peut contribuer à stimuler les aspirations des enfants, indépendamment de leur environnement, du contexte, de la culture, des opportunités, etc.

Par exemple, dans l'atelier régional organisé au Népal, un exercice de visualisation basé sur la méditation a permis d'aider chaque enfant et adulte à imaginer en songe la manière dont il aimerait voir l'organisation se développer à l'avenir et de visualiser ces songes. Les songes des enfants et des adultes ont ensuite été dessinés sur des feuilles de papier découpées en formes de fruits. Un grand poster en forme d'arbre a été placé sur le sol au milieu de la pièce et l'arbre a été construit. Les enfants et les adultes ont chacun reçu deux cartes roses représentant les racines de l'arbre (leurs atouts individuels et collectifs), qui fournissent la base ou l'énergie permettant aux fruits (qui représentent la vision ou l'objectif) de se développer. Chacun leur tour, les enfants devaient présenter leur fruit et leurs racines et les fixer sur l'arbre. Les racines et les fruits ont permis l'émergence d'une vision commune. Ensuite, les racines (symbolisant les atouts) et les fruits (symbolisant les visions)

peuvent être utilisés pour construire le tronc (symbolisant les stratégies et les mesures pour renforcer l'action et atteindre l'objectif).

L'outil de la toile d'araignée peut également être utilisé comme base de réflexion pour les adultes :

- pour examiner et évaluer s'ils disposent d'un contrôle trop important ou s'ils exercent un contrôle trop important
- pour réfléchir aux raisons pour lesquelles certains groupes fonctionnent mieux que d'autres, et aux critères permettant d'évaluer ces différences
- pour réfléchir aux conditions et processus nécessaires pour développer et renforcer les initiatives et organisations dirigées par des enfants
- pour identifier, noter et adopter des mesures concernant les besoins notamment en termes de soutien et de renforcement des capacités qui résultent de l'évaluation par les enfants de leurs organisations.

**Un bonne astuce en provenance du Pays de Galles : L'outil peut être utilisé par les adultes qui travaillent avec des organisations dirigées par la jeunesse pour voir à quel point les perspectives des adultes et des enfants sont différentes.**

---

## **QUELQUES BONNES ASTUCES pour animer un atelier destiné à des enfants**

---

### **1. Préparation**

#### **L'information**

- Préparez des informations rédigées de manière accessible aux enfants (dans la langue locale) pour les enfants participant à l'atelier : Pourquoi l'atelier a-t-il été organisé, qu'attend-on des enfants, où sera organisé l'atelier
- Soyez clair quant aux objectifs et aux résultats attendus de l'atelier et informez-en les enfants avant l'atelier
- Indiquez le lieu de la réunion et réglez questions logistiques
- Choisissez un endroit adapté aux enfants avec des espaces en plein air accessibles à tous les enfants
- Assurez-vous que la salle de réunion est grande, bien aérée et claire, et que vous pourrez utiliser les murs
- Organisez le transport, les repas, les pauses et, si possible, des activités de loisirs à l'extérieur de l'atelier
- Assurez-vous que vous disposez de tout l'équipement nécessaire pour animer l'atelier : tableau à feuilles mobiles, feutres, post-its, scotch, matériaux nécessaires à la construction de la toile d'araignée
- Fournissez aux enfants des certificats de participation

#### **La protection des enfants**

- Faites participer les enfants à la planification de l'atelier
- Formez un groupe des animateurs comprenant des jeunes et fournissez-leur des informations relatives au contexte
- Elaborez une stratégie/ un plan de travail pour le déroulement de l'atelier
- Etablissez un programme qui soit réaliste tout en étant souple. Ne perdez pas de vue l'objectif poursuivi

### **La sélection des enfants**

- Tous les enfants doivent savoir pourquoi ils participent à l'atelier et où celui-ci se tiendra
- La procédure de sélection doit être appliquée par les groupes d'enfants eux-mêmes et doit être démocratique
- Aidez les enfants à définir les critères de sélection

### **Après la sélection**

- Assurez-vous que les parents ou tuteurs sachent où sont leurs enfants et pourquoi ils participent au projet (même si l'atelier est organisé dans la localité)
- Demandez qu'un formulaire de consentement soit signé par les enfants et les parents / tuteurs
- Diffusez l'information relative aux droits de l'enfant
- Fournissez des informations sur l'atelier aux enfants sélectionnés dans une forme qui soit accessible aux enfants
- Choisissez avec soin les adultes chargés de l'accompagnement et conformément aux principes relatifs à la protection des enfants. Définissez clairement leurs rôles et responsabilités. Assurez-vous que les enfants comprennent bien le rôle des adultes chargés de l'accompagnement.

## **2. Pendant l'atelier**

- Soulignez le rôle des participants dans le déroulement de l'atelier et dans l'utilisation de l'outil de la toile d'araignée. Proposez et animez des exercices de stimulation et des activités créatives. Fixez les règles du jeu de l'atelier.
- Au début de l'atelier et au début de chaque journée, passez en revue les principaux éléments du programme.
- Présentez l'ordre du jour d'une manière adaptée aux besoins des enfants sur un tableau à feuilles mobiles pour que les enfants puissent le voir, le commenter, et ajouter ou modifier certains éléments.
- Commencez par des présentations, une expression des attentes et une explication des règles du jeu de l'atelier
- Demandez aux enfants de dire brièvement au groupe quand et comment leur groupe a débuté ses activités
- Demandez aux enfants quel est, selon eux, l'intérêt d'évaluer leurs groupes



- Demandez aux enfants de dessiner la toile d'araignée et réfléchissez aux autres responsabilités qui peuvent être confiées aux enfants
- Pensez à prévoir pendant l'atelier des exercices de stimulation, des jeux, des exercices portant sur les aptitudes fondamentales et des activités de visualisation pour rompre l'analyse et l'évaluation répétitive des critères clé de qualité
- Faites preuve de créativité dans l'élaboration des exercices qui aideront les enfants à analyser séparément chaque CCQ. Par exemple des activités théâtrales et artistiques peuvent faciliter les discussions
- Recourrez à différentes méthodes pour encourager la participation de tous
- Prévoyez des espaces (au mur notamment) où les enfants pourront accrocher leurs dessins, faire part de leurs réflexions, etc.
- En fin de session, faites toujours un résumé des débats en soulignant les principaux éléments soulevés au cours du débat
- A la fin de chaque journée, faites une évaluation de l'atelier, et faites le cas échéant les modifications nécessaires dans le programme de la journée suivante.
- Prévoyez des activités de loisirs destinées aux enfants en dehors de l'atelier.
- Amusez-vous bien !

### **3. L'animation**

- Prenez toujours en considération l'énergie du groupe
- Faites preuve de souplesse et soyez à l'écoute
- Traitez les enfants comme vos partenaires
- Si vous n'avez pas la réponse à une question, dites-le
- Encouragez les enfants s'exprimer et à donner leur avis
- Veillez à ce que des informations claires sur les étapes suivantes soient diffusées
- Dites aux enfants qu'ils peuvent s'adresser aux animateurs et aux autres adultes chargés de l'accompagnement et leur demander leur soutien
- Organisez des réunions des animateurs à la fin de chaque journée pour évaluer le travail de la journée, modifier si nécessaire le programme de la journée suivante, et impliquer les enfants.
- Encouragez les enfants à se répartir en différents groupes pour respecter les délais, organiser des jeux ou des activités culturelles, etc.
- Encouragez les enfants à respecter la diversité dans les valeurs et les cultures
- Si plusieurs langues sont utilisées, assurez-vous qu'aucune langue ne domine les débats, que ce soit dans les groupes de travail ou en plénière
- Si des services d'interprétation sont nécessaires, assurez-vous que les interprètes disposent à l'avance des informations relatives au contexte, des documents et des autres supports d'information. Faites un briefing des interprètes avant l'atelier. Faites participer les interprètes aux débriefings quotidiens et aux évaluations. Assurez-vous que les enfants comprennent bien le rôle des interprètes et notez leurs réactions.
- Adressez-vous directement aux enfants plutôt que par l'intermédiaire des adultes chargés de l'accompagnement ou des interprètes.

- Assurez-vous que les enfants ne sont pas forcés de s'exprimer s'ils ne le souhaitent pas et qu'ils ne font pas l'objet de manipulations ou de pressions de la part d'un adulte qui se trouverait dans la salle.

**Adapté du Mouvement Mondial pour l'Enfance, 2005**

**Campagne Un monde digne de l'enfance : Guide destiné aux animateurs.**

### JOUONS LE JEU

---

L'ouvrage intitulé « Participation, Spice it up » (La participation, faites- la vibrer !), publié par Dynamix/ Save the Children constitue une excellente source d'inspiration. Vous y trouverez de nombreuses idées d'activités et des conseils pratiques.

#### Pour briser la glace

**Si j'étais un enfant/ un adulte.** Répartis en petits groupes, les enfants et les adultes sont invités à compléter la phrase : « *Je suis content d'être un enfant/ un adulte, car..., mais si j'étais un enfant/un adulte, je pourrais...* ». Ils doivent ensuite échanger leurs idées avec le groupe élargi. Cet exercice permet de briser la glace et d'identifier les différences de perspectives, et les avantages et les inconvénients être enfant ou adulte.

**Reporters.** Les enfants et les jeunes se répartissent en groupes de deux et recherchent, chacun auprès de son partenaire, des informations qu'il transmettra ensuite au groupe. Par exemple : le nom du partenaire, ce qu'il attend de l'atelier, d'où il vient, ce qu'il aime faire, depuis quand il est membre de son organisation, un de ses secrets (quelque chose personne ne sait de lui).

**Qu'attend-on de l'atelier.** Dressez sur un tableau à feuilles mobiles une liste des attentes des participants. Vous pourrez revenir sur cette liste à la fin de l'atelier, pour voir s'il a effectivement répondu aux attentes exprimées.

**Les règles du jeu.** « Pour être efficaces ». Les enfants et les jeunes avancent des idées pour constituer un ensemble des règles régissant le déroulement de l'atelier. Ils conviennent d'un ensemble de règles qu'ils notent sur un tableau à feuilles mobiles.

#### Exercices de stimulation

« **Le papier, les ciseaux, la pierre** ». Deux équipes sont constituées. Chacune décide de représenter soit le papier, soit les ciseaux, soit la pierre. Puis les équipes s'affrontent en affichant le symbole qu'elles représentent. Le papier recouvre la pierre, la pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent le papier.

« **Le bateau chavire** ». Les enfants tournent en rond en chantant « le bateau coule... oh, non ! le bateau coule ». Lorsqu'un numéro est cité (3, 5, 6, etc.), les enfants doivent constituer un groupe comprenant le nombre de personnes indiqué (pour remplir le bateau de sauvetage).

« **Les points de contact** ». Un chiffre est cité par le meneur de jeu. Les membres du groupe doivent coopérer pour parvenir, à eux tous, à avoir un nombre de points de contact avec le sol correspondant au numéro cité (6, 24, 48, etc.). Cet exercice renforce le sentiment d'unité, d'accord, de coopération.

« **Le rivage et la marre** » - Tous les enfants se placent à genoux pour former un cercle. L'intérieur du cercle représente la marre. Lorsque le meneur de jeu dit « dans la marre », les enfants doivent poser leurs mains au sol. Lorsqu'il dit « sur le rivage » les enfants doivent mettre leurs mains sur les genoux. Les enfants doivent faire ce que le meneur de jeu dit, mais pas ce qu'il fait.

« **Qui est le chef** » - Tous les enfants se lacent les uns à côté des autres pour former un cercle. Un enfant sort de la pièce. Les autres décident qui est le chef. Puis ils se placent en file indienne pour former un cercle, et reproduisent les actions du chef. L'enfant qui était sorti de la pièce revient et à 3 chances de découvrir qui est le chef.

« **Un canard, un canard, une oie** ». Les enfants s'assoient pour former un cercle. Un enfant fait le tour du cercle en touchant la tête des enfants et en disant : « Un canard, un canard, une oie ». Lorsqu'il touche la tête d'un enfant en disant « une oie », l'enfant concerné doit courir après le premier enfant autour du cercle. Le dernier qui atteint la place restée vacante doit faire le tour du cercle en touchant la tête des enfants et en disant : « Un canard, un canard, une oie », et ainsi de suite.

« **La traversée du cercle** » - Les enfants se placent en cercle. Le meneur de jeu appelle une catégorie, par exemple « tous ceux qui portent des chaussettes ». Les enfants concernés doivent traverser le cercle pour atteindre une autre place restée vacante. Le dernier à traverser devient, à son tour, le meneur de jeu.

« **La rue, l'enfant, la maison** ». Tous les enfants se répartissent en groupes de trois. Deux se tiennent les mains pour former une *maison*. Le troisième se place dessous, à l'intérieur de la maison, c'est *l'enfant*. Le meneur de jeu ne fait partie d'aucun groupe. Il appelle *la rue*, *l'enfant* ou *la maison*. S'ils entendent le mot « maison », les enfants qui formaient des maisons doivent se séparer et trouver un autre partenaire pour former une nouvelle maison. S'ils entendent le mot « enfant », ceux qui représentaient les enfants doivent sortir et trouver une nouvelle maison. S'ils entendent le mot « rue », tous les enfants doivent trouver soit un nouveau partenaire pour former une nouvelle maison, soit une nouvelle maison. Le meneur de jeu essaie de se trouver une place. Celui qui ne retrouve pas de place devient le nouveau meneur de jeu.

« **Les bruits d'animaux** » – Tous les enfants reçoivent un morceau de papier avec l'illustration d'un animal (par exemple, une vache, un chien, un chat, un canard). Ils doivent fermer les yeux et se déplacer dans la pièce en faisant le bruit de l'animal en question, jusqu'à ce qu'ils forment un groupe d'enfants représentant le même animal.

## **Quelques idées pour présenter les activités ou les critères clé de qualité (Projet pilote, Pays de Galles)**

Diagramme en forme de cercle : Répartir les CCQ selon trois niveaux

LES ADULTES ET LE MONDE EXTÉRIEUR  
CCQ 3, 11, 7, 14, 12, 13

LES RELATIONS AVEC LES JEUNES  
CCQ 1, 2, 4, 6, 10, 15

LES INDIVIDUS  
CCQ 5, 8, 9

**Les adultes et le monde extérieur** – Cette activité peut aider les jeunes à réfléchir à la manière dont les organisations dirigées par les enfants et les jeunes peuvent établir des rapports avec les agences ou les personnes extérieures. Un scénario est proposé : les membres du groupe imaginent qu'ils forment une organisation dirigée par des enfants (Clubs d'enfants) au Népal, et ils doivent réfléchir à trois questions : Quels sont les individus et les groupes avec lesquels ils doivent établir des contacts pour créer et poursuivre les activités leur organisation ? Comment procéder pour établir des contacts avec ces individus ou ces groupes ? Que doivent leur fournir ces individus ou ces groupes pour leur permettre de créer et de poursuivre les activités de l'organisation ? Cet exercice permet d'engager un débat sur les CCQ relatifs à l'organisation et à ses rapports avec le monde extérieur.

**Un pas en avant** - Cette activité peut permettre d'aider les enfants et les jeunes à réfléchir au caractère fédérateur de leur initiative ou de leur organisation. Elle peut être utile pour présenter les critères clé de qualité relatifs aux rapports avec d'autres jeunes à l'intérieur et à l'extérieur du groupe. Les enfants et les jeunes se placent en file indienne. Chaque personne reçoit une identité (établie par l'aide des adultes accompagnateurs) par exemple, « personne utilisant un fauteuil roulant », « jeune sans domicile fixe », « habitant d'une ville », « jeune fille vivant en zone rurale », « enfant travailleur », « enfant appartenant à un groupe minoritaire », etc. Les participants doivent avancer des hypothèses concernant ces identités et faire un pas en avant lorsqu'ils considèrent qu'ils peuvent participer à une activité citée par un animateur adulte. Par exemple, « participer à un atelier », « aller à l'école », « se faire de nouveaux amis », « représenter le groupe », « rencontrer les décideurs », « prendre des décisions au sein du groupe », « participer à des réunions », etc. Ensuite, les participants s'arrêtent et regardent autour d'eux. Ils constatent que certains n'ont pratiquement pas bougé, alors que d'autres ont beaucoup avancé. Cet

exercice aide les enfants et les jeunes à réfléchir aux obstacles qui peuvent s'opposer à leur participation.

**L'exercice des étoiles.** Cette activité a pour objet de promouvoir l'estime de soi des enfants et des jeunes et leur faire prendre conscience des enseignements qu'ils ont tiré de leur participation à une initiative ou organisation dirigée par des enfants. Une feuille de papier format A4 comportant 3 ou 4 étoiles est donnée à chaque jeune participant. L'animateur explique qu'il s'agit d'un exercice individuel par lequel chaque personne inscrit dans les étoiles les actions entreprises dans le cadre de l'initiative ou de l'organisation dirigée par des enfants ou dont elle est fière. Demandez ensuite à des volontaires d'expliquer au groupe ce qu'ils ont noté dans les étoiles. Cet exercice peut être utilisé pour lancer le débat et l'analyse des CCQ relatifs aux individus.

## **Les aptitudes fondamentales.**

**Les aptitudes fondamentales** font référence à tout un éventail de compétences psychosociales et interpersonnelles qui peuvent aider les personnes à prendre des décisions éclairées, à communiquer de manière efficace et à développer leurs compétences en matière de maîtrise de soi, pour les aider à mener une vie saine et productive. Les aptitudes fondamentales peuvent être axées sur les actions personnelles ou les actions orientées vers les autres, ainsi que des actions visant à modifier l'environnement.

Il existe cinq principaux domaines d'aptitudes fondamentales :

- Prise de décision et résolution des problèmes
- Esprit critique et esprit novateur
- Communication et relations interpersonnelles
- Connaissance de soi et empathie
- Gestion du stress et des émotions

**Le serpent : introduction aux aptitudes fondamentales.** Cette activité consiste à montrer aux enfants l'image de deux serpents. L'un se cache dans un coquillage, il a peur de faire face à des situations difficiles ou de les gérer. L'autre a la tête haute, il sourit, et gère bien toutes les expériences. Ces images permettent de présenter la notion d'aptitudes fondamentales. Dans la vie, il faut avoir confiance en soi, et des capacités permettant de gérer des situations difficiles et de relever les défis. Il faut être prêt à garder la tête haute, à communiquer avec d'autres, à gérer ses émotions, et il faut être capable à résoudre efficacement les problèmes.

Pour renforcer le groupe d'enfants, il convient de réfléchir aux forces et aux faiblesses individuelles et collectives. Il est important que tous les membres soient encouragés à renforcer leurs aptitudes fondamentales. Si chaque membre est sûr de lui et capable d'affronter positivement les expériences de la vie, le groupe dans son ensemble sera renforcé. Les expériences des enfants au sein de leurs initiatives et de leurs groupes leur donnent l'occasion de développer leurs aptitudes fondamentales.

**Les facteurs d'identité : « Je peux le faire ici ».** L'importance des facteurs d'identité pour comprendre sa propre identité, ses valeurs, ses croyances, ses compétences, ses comportements peut être présentée grâce à des images et un schéma illustrant la formule « je peux le faire ici ». Les enfants sont invités à réfléchir à la manière dont l'environnement, la famille, la communauté, les pairs ou la culture influencent leur identité.

Je = qui ? (notre identité, la connaissance de soi)  
peux = pourquoi ? (nos valeurs, nos croyances)  
le = quoi (notre comportement, ce que nous faisons)  
faire = comment ? (nos aptitudes stratégies, nos compétences)  
ici = où ? (notre environnement, notre milieu)

## **Les exercices relatifs aux aptitudes fondamentales**

**« Mon moi » ou le bouclier individuel.** Chaque enfant reçoit une feuille de papier illustrant un bouclier divisé en quatre pour l'aider à identifier ses propres forces et ses centres d'intérêt. Dans les différentes parties, les garçons et les filles sont invitées à noter leurs qualités, leurs activités préférées, ce qu'ils veulent changer, ce qu'ils veulent apprendre. Puis chaque enfant présente au groupe son bouclier.

**« Le nœud » (ou comment résoudre les problèmes).** Les enfants se répartissent en groupes restreints. Les enfants de chaque groupe forment un cercle, se donnent la main et ferment les yeux. Ils forment ensuite un nœud en se mélangeant mais sans lâcher la main de leurs voisins. Puis ils ouvrent les yeux et doivent essayer ensemble de défaire le nœud pour former à nouveau un cercle, toujours sans lâcher la main de leurs voisins. L'exercice renforce les capacités de travailler en équipe, résoudre ensemble les problèmes, écouter les autres et s'exprimer.

**« Le tigre, la chèvre et l'herbe, l'homme et le bateau » (ou comment renforcer l'esprit critique et la créativité).** Une devinette est présentée aux enfants pour voir s'ils peuvent faire preuve de créativité pour résoudre les problèmes. Il y a un homme, un bateau, un tigre, une chèvre et de l'herbe. L'homme veut transporter le tigre, la chèvre et l'herbe de l'autre côté de la rivière avec son bateau. Mais le bateau est trop petit. Il ne peut faire tenir dans son bateau qu'un élément (animal ou herbe) à la fois. Mais s'il laisse le tigre et la chèvre, le tigre mangera la chèvre, et s'il laisse la chèvre et l'herbe, la chèvre mangera l'herbe. Comment peut-il transporter les trois éléments sains et saufs de l'autre côté de la rivière ?

*La solution : Il transporte la chèvre et la laisse sur l'autre rive. Puis il fait demi tour et prend l'herbe qu'il transporte à son tour sur l'autre rive. Il laisse l'herbe mais reprend la chèvre qu'il ramène de l'autre côté. Il laisse la chèvre sur la première rive et transporte le tigre de l'autre côté. Puis il retourne chercher la chèvre, de sorte que les trois éléments atteignent l'autre rive sains et saufs.*

**Communiquons.** Les participants se mettent deux par deux. Par commodité, nous les appellerons A et B. A et B sont assis et se tournent le dos de sorte qu'ils ne peuvent pas se voir. A reçoit un dessin et doit le décrire à B. B essaie de dessiner ce que A lui décrit. A et B comparent ensuite leurs dessins. Sont-ils similaires ou pas,

pourquoi ? Quelles leçons peuvent-ils tirer de ce jeu ? Quels enseignements en tirer pour mieux communiquer ?

**Le Bindi (ou comment identifier les discriminations).** On colle sur le front de tous les participants des autocollants de plusieurs couleurs (qu'ils ne peuvent pas voir). Puis les participants doivent imaginer qu'ils sont au marché, se fondre dans la masse et saluer les gens. Mais ils doivent traiter les gens différemment selon la couleur de l'autocollant placé sur leur front :

- a) un autocollant VERT indique une personne qu'ils sont réellement contents de voir et de saluer ;
- b) un autocollant NOIR indique une personne qu'ils voient régulièrement, et qu'ils veulent saluer normalement ;
- c) un autocollant BLEU indique une personne qu'ils ne veulent pas voir et qu'ils essaient à tout prix d'éviter.

Il est demandé aux participants de se promener et de saluer les gens selon la couleur de l'autocollant collé sur leur front. Puis ils doivent réfléchir à leurs sentiments et le point de savoir si les autocollants correspondent à des différences au sein de la société. Quels sont les enseignements tirés du jeu ? Comment les enfants peuvent-ils travailler ensemble pour combattre les discriminations ?

**« La tour » (ou comment promouvoir la coopération).** Les participants sont répartis en groupes de trois. Par commodité, nous les appellerons A, B, et C. Les participants A ne peuvent utiliser qu'une main, les participants B sont muets, les participants C sont aveugles. Les participants B disposent de 10 minutes pour construire une tour de 1 à 2 mètres de haut avec du papier et du cellophane. Sans pouvoir parler, les participants B doivent expliquer à leur groupe en quoi consiste la mission. À la fin de l'exercice, les participants analysent les aptitudes fondamentales auxquelles ils ont eu recours. Quels sont les enseignements tirés de l'exercice et comment les appliquer à leurs groupes d'enfants ?

**« Un jeu à somme gagnante » (ou comment promouvoir les capacités de négociation).** Un bras de fer pour des bonbons. Les participants doivent faire une partie de bras de fer pendant deux minutes pour gagner des bonbons. Le premier qui met le dos de la main de l'autre en contact avec la table a gagné.

- 1) Dans une première étape, les participants ont tendance à faire le bras de fer, ils gagnent peu de bonbons car ils consacrent la plupart du temps à lutter.
- 2) Dans une deuxième étape, les participants sont invités à réfléchir à la manière dont ils peuvent coopérer pour gagner plus de bonbons. Si les participants décident de coopérer plutôt que de résister, ils peuvent tous deux gagner des bonbons.
- 3) Dans une troisième étape, les participants sont invités à réfléchir à la manière dont ils peuvent gagner encore plus de bonbons en 10 secondes. Si un participant a confiance en l'autre, les deux gagnent un maximum de bonbons, puisqu'ils laissent l'autre plaquer systématiquement leur main contre la table.

**Bandes dessinées et théâtre (ou comment promouvoir les capacités de négociation).** Présentez une bande dessinée illustrant les compétences nécessaires à la négociation : « Parler, écouter, parler, écouter, se mettre d'accord,



expérimenter ». Répartis en groupes, les enfants élaborent et présentent de petites pièces de théâtre pour illustrer la manière dont ils peuvent utiliser leurs capacités de négociation pour résoudre les problèmes communs auxquels ils sont confrontés.

**« Pourquoi, pourquoi, pourquoi » (ou comment promouvoir les capacités d'analyse).** Répartis en groupes, les enfants analysent les causes fondamentales des problèmes communs auxquels ils sont confrontés en posant la question : « Pourquoi, pourquoi, pourquoi ». Chaque question commençant par « pourquoi » est inscrite sur un long rouleau de papier. Par exemple, pourquoi les enfants doivent-ils travailler ? Les enfants donnent leurs propositions de réponses. Par exemple, les enfants doivent travailler parce que leur famille est pauvre. Puis ils reposent la question correspondant à la réponse donnée. Par exemple : Pourquoi leur famille est pauvre ? Et ainsi de suite.

**« Le jeu de la chaîne de papier » (ou comment promouvoir le travail en équipe, la communication, l'intégration, etc.).** Les enfants sont répartis en groupes de 5 à 7 personnes à qui on demande de former des chaînes de papier. Chaque groupe reçoit une quantité équivalente de vieux papiers et de colle. Chaque groupe dispose de 5 minutes pour se trouver un nom et pour estimer le nombre de chaînes de papier qu'il peut former en 10 minutes. Le jeu commence. Dans chaque groupe, un observateur examine la manière dont le groupe travaille. Après 5 minutes, l'observateur explique qu'un incident malheureux fait que l'un des membres du groupe doit avoir les yeux bandés. Puis après trois minutes, les mains d'un autre membre du groupe sont nouées derrière son dos. Puis l'observateur continue d'examiner l'activité du groupe jusqu'à la fin du temps imparti. On compte ensuite le nombre de nœuds pour voir si l'objectif a été atteint. Chaque groupe discute des enseignements tirés du jeu. L'objectif a-t-il été atteint ? Pourquoi ? Comment appliquer les enseignements à leur groupe d'enfants ? Ce jeu permet de traiter des questions liées au travail en équipe, à la planification, la communication, l'intégration, la prise de décision, etc.

**« Un bon citoyen ». La cartographie du corps.** L'exercice de cartographie du corps peut être utilisé pour identifier les connaissances, les compétences et les comportements qui caractérisent, selon les enfants, un bon citoyen. Un enfant s'allonge sur une grande feuille de papier posée au sol et les contours de son corps sont tracés. En utilisant des images et des mots placés à l'intérieur du dessin, les enfants indiquent les caractéristiques d'un bon citoyen (par exemple de grandes oreilles représente la capacité d'écoute, de larges épaules symbolisent la prise de responsabilités, etc.) Puis les enfants sont invités à réfléchir sur le point de savoir s'ils sont de bons citoyens et sur le rôle de leurs organisations d'enfants.

## **Exercice de visualisation**

**« Visualisation et construction de l'arbre ».** Le recours à un exercice de visualisation peut aider à stimuler les aspirations de tout enfant, indépendamment de l'environnement, du contexte, de la culture, du niveau, etc. Un exercice de méditation ou de visualisation peut aider les enfants à imaginer en songe leur communauté ou leur groupe d'enfants tel qu'il sera à l'avenir. Les enfants sont invités à trouver un endroit calme pour s'allonger, à fermer les yeux, respirer

profondément et imaginer l'avenir. Après 5 minutes de songe, les enfants dessinent leurs songes sur une feuille en forme de fruit.

Un grand arbre est dessiné pour représenter le groupe d'enfants :

- Les fruits représentent la vision (individuelle et collective) ;
- Les racines représentent les forces individuelles et collectives ;
- Le tronc représente la stratégie et le plan d'action (des enfants et des adultes) pour renforcer les groupes.

Tous les enfants présentent leurs songes (les fruits) et les fixent sur l'arbre. Les enfants et les adultes peuvent explorer ensemble les racines de l'arbre, c'est-à-dire les atouts (individuels et collectifs) sur lesquels on peut s'appuyer et la stratégie (le tronc) à mettre en œuvre pour atteindre les fruits.

**Comment ? comment ? comment ? (ou comment favoriser la planification de l'action).** Ecrivez le mot "comment" sur un morceau de papier long et large, puis dessinez quatre ou cinq flèches partant de ce mot. Posez une question commençant par « comment » et écrivez une proposition de réponse à l'autre extrémité de la flèche. Par exemple « Comment impliquer plus d'enfants dans notre organisation ? » Ensuite, approfondissez les réponses données en posant à nouveau une question commençant par « comment ». La planification de l'action résultant de l'analyse « comment, comment, comment » peut contribuer à déterminer ce qui doit être fait, par qui et quand.

### SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

---

Save the Children, 2005. *Discussion document on promoting and supporting child led initiatives and organisations*

Save the Children, 2005. *Les enseignements tirés de l'outil de la toile d'araignée. La toile d'araignée et Le guide destiné aux animateurs de l'outil de la toile d'araignée.*

Save the Children, 2005. *Normes pratiques relatives à la participation des enfants.* Version originale en anglais, traduite en français, portugais et espagnol.

Save the Children, 2004. *Le pilotage de l'outil de la toile d'araignée, un outil d'autoévaluation et de planification destiné aux initiatives et aux organisations dirigées par des enfants.* (février 2004, Clare Feinstein et Claire O'Kane pour le compte du groupe de travail pour la participation des enfants) – Version originale en anglais, traduite en français, portugais, serbe et espagnol.

Save the Children, 2003. *Notes from Global Workshop on Child Participation, Addis Ababa, Ethiopia, 2003 Goal 3 - Enable and support child-led initiatives and organisations to be a driving force of Save the Children* (non publié)

Save the Children, 2003. Renforcer les organisations dirigées par des enfants : un rapport de la réunion organisée en marge de l'assemblée générale extraordinaire des Nations Unies sur l'Enfance, New York, Mai 2002 – Publié en anglais, espagnol et français

Save the Children, 2002. *A Resource Guide for Children, Citizenship and Governance.* Save the Children South and Central Asia. [Disponible sur CD]

Save the Children Norway, 2005. *Child Participation. Increasing quality in the work with child-led initiatives and organisations*  
[http://www.reddbarna.no/default.asp?V\\_ITEM\\_ID=6134](http://www.reddbarna.no/default.asp?V_ITEM_ID=6134)

Save the Children OSCAR, 2000. *Guiding Principles for Facilitating Children's Organisations*

Save the Children South and Central Asia Region, 2004. *From Strength to Strength. Children's Initiatives and Organisations in South and Central Asia*

Save the Children South and Central Asia Region, 2003. *Children and Young People as Citizens: Partners for Social Change*

Cussianovich, A. and Marquez, A. M., 2002. *Toward a Protagonist Participation of*

*Boys, Girls and Teenagers*. Save the Children Suède, Bureau régional pour l'Amérique du Sud.

Hanbury, Clare, 2002. *Life Skills: An Active Learning Handbook for Working with Street Children*. Publication VSO

Panicker, R. and O'Kane, C., 2000. *What Accounts for Success in Developing Children's Organisations: Our Experiences and Reflections from Butterflies Programme of Street and Working Children*, Delhi, India. Préparé pour l'atelier de Save the Children sur la citoyenneté et la gouvernance en Asie du Sud et en Asie Centrale.

Mouvement Mondial pour l'Enfance, 2005. *Campagne « Un monde digne de l'enfance », Guide destiné aux animateurs*.

### PRINCIPALES RÉFÉRENCES

---

Les études de cas suivantes ont constitué une excellente source d'information et ont contribué à la présente publication ainsi qu'aux documents joints intitulés « *L'outil de la toile d'araignée* » et « *Les enseignements tirés de l'outil de la toile d'araignée* » (2005)

Save the Children - Région Asie du Sud et Asie Centrale. *From Strength to Strength. Children's Initiatives and Organisations in South and Central Asia*

Save the Children en Ouganda. *Report on Piloting of the self assessment and planning tool for children's initiatives - the Spider Model, septembre 2004*

*Facilitators Guideline for workshops with child led groups. The Self Assessment tool -the Spider Model.* Préparé pour et basé sur les expériences de l'atelier, Club des enfants de Raffingora, 6-8 septembre 2004, Harare, Zimbabwe

*Introducing the self assessment tool.* Notes de la réunion conjointe du réseau régional européen de Save the Children sur la participation des enfants, Octobre 2005

*Relatorio nacional, Auto-avaliacao e planificacao organizacoes e iniciativas lideradas por criancas - Projecto piloto - Spider web model, Mozambique - Setembro de 2004 a Fevereiro de 2005* (Rapport national du Mozambique)

*Resumen de la experiencia metodologica en la aplicacion del modelo tela araña con la niñez y adolescencia de Nicaragua* (Rapport national du Nicaragua)

*Spider Model: Pilot testing.* Luni, Jodhpur, India. Rapport. 7-9 juillet 2004

*The Spider Tool,* Margam Park, Pays de Galles, mars 2005

*Workshop report of Spider Tool assessment of GMC children's groups and introduction to life skills.* Balkh, Afghanistan, février 2004

**Notre vision**

Save the Children œuvre pour :

- un monde qui respecte et valorise chaque enfant
- un monde qui écoute les enfants et en tire les enseignements
- un monde d'espoir et d'opportunités pour tous les enfants

**Notre mission**

Save the Children se bat pour défendre les droits de l'enfant

Save the Children améliore de manière immédiate et durable la vie des enfants dans le monde entier

**Save the Children – Alliance Internationale**

Second Floor

Cambridge House

100 Cambridge Grove

Londres

W6 0LE

Royaume-Uni

Tel : 00 44 (0) 20 8748 2554

Fax : 00 44 (0) 20 8237 8000

URL : [www.savethechildren.net](http://www.savethechildren.net)