

MODULE 7: CONCLUSION

Faire la synthèse

But :

La dernière séance est l'occasion de renforcer les idées présentées auparavant dans l'atelier. Les participants décident de la manière dont ils vont mettre en pratique leurs nouvelles compétences de la vie et ils s'engagent à passer à l'action.

Objectifs :

- ❖ Les participants s'engagent à se protéger contre l'infection du VIH ;
- ❖ Les participants promettent de prendre soin et de soutenir ceux qui souffrent du VIH/SIDA ;
- ❖ Les participants sont d'accord pour partager ce qu'ils ont appris avec d'autres.

Durée : 2 heures et demie

THEME	DUREE	METHODE	MATERIEL
Surmonter les difficultés	15 minutes	Jeu du nœud humain	Aucun
Mettre en pratique ce que nous avons appris*	1 heure	Circuit des compétences utiles dans la vie	Ballons, condoms, papier/stylos
Passer à l'action	30 minutes	Actions individuelles et contrat de l'équipe	Affiche du contrat de l'équipe
Félicitations et certificats	30 minutes	Certificats	Certificats
Evaluation de l'atelier	15 minutes	La jauge à humeur	La jauge à humeur et questions

MODULE 7: CONCLUSION

Faire la synthèse

Message clé : Veiller sur soi-même et veiller sur les autres

Compétence/aptitude clé : Se protéger contre le VIH/SIDA et traiter avec compassion ceux infectés par le VIH/SIDA

L'épidémie du VIH/SIDA peut être ralentie si un effort concerté et délibéré est déployé de la part de tout le monde. La participation et l'éducation portant sur les compétences utiles dans la vie sont essentielles pour donner aux jeunes les moyens de se protéger et de veiller à leur bonne santé pour leur permettre de veiller également sur les autres.

Les jeunes doivent comprendre clairement les risques du VIH/SIDA. Les parents, les enseignants, les agents de santé, les gardiens et ceux dans la communauté chargés des rites de passage peuvent tous conseiller les jeunes et leur montrer les risques de contracter le VIH/SIDA.

Les jeunes ont la capacité de supprimer les tabous qui entourent la discussion sur le VIH/SIDA et d'en parler ouvertement. Ainsi, ils deviennent les porte-parole et les messagers nous

montrant ce qu'est le VIH/SIDA, comment il est transmis et comment il peut être prévenu.

Tous les jeunes sont vulnérables et, par conséquent, tout effort doit être fait pour atteindre les jeunes scolarisés, déscolarisés, les filles et les garçons. Les organisations qui travaillent avec les jeunes et les communautés confessionnelles, les mass media et la culture populaire doivent tous prendre part à cet effort de prise de conscience.

Veiller à sa santé ne signifie pas seulement parler ouvertement du VIH/SIDA et de la manière de l'éviter, mais cela consiste également à encourager les amis à passer le test de dépistage, à aller ensemble à ce dépistage, à dénoncer les pratiques sexuelles dangereuses et à défendre le juste traitement des personnes vivant avec cette maladie.

JEU

NŒUD HUMAIN

But : Rappeler à tout le monde que la résolution des problèmes, c'est quelque chose qui nous concerne tous, que nous devons faire ensemble.

Réalisation :

Introduisez ce jeu en indiquant que nous tous, nous affrontons des problèmes chaque jour. La résolution de problèmes peut devenir agréable pourtant si nous nous y prenons ensemble. Ce jeu nous le rappellera.

Matériel : Aucun

Groupes d'âge : Tous les âges.

Durée : 10 minutes.

Réalisation :

1. Les participants forment un cercle en se tournant vers l'intérieur.
2. Chaque participant étend sa main et attrape la main de deux personnes différentes.
3. Sans lâcher, les participants doivent se désengager et se remettre dans le cercle.
4. Demandez aux participants ce que symbolise ce jeu, à leur avis.

ACTIVITE

CIRCUIT DES COMPETENCES UTILES

DANS LA VIE

But : Conclure le programme en renforçant les compétences de communication et les aptitudes sportives des participants.

Durée : 1 heure et demie.

Matériel : Ballons ou autres équipements sportifs, sièges pour les stations des compétences utiles dans la vie, condoms et modèles de pénis, description de jeu de rôle.

Préparation :

Rédigez plusieurs situations d'assurance de soi-même. Laissez-les dans la Station 2 des Compétences utiles dans la vie.

Rédigez plusieurs situations conflictuelles où une personne utilisera des déclarations commençant par « Je. » Laissez-les dans la Station 3 des Compétences utiles dans la vie.

Organisez 8 stations de compétences. En voici des exemples :

MODULE 7: CONCLUSION

Faire la synthèse

Stations d'aptitudes sportives

1. Les joueurs s'élancent en cercles simples et doubles, figure 8.
2. Les joueurs font des passes de volley.
3. Deux joueurs font face à deux autres joueurs. Ils s'envoient des services (en dessous et au-dessus des bras).
4. Deux joueurs font face à deux autres joueurs. Ils s'exercent à faire des passes à la main et de volée.

Variez le degré de difficulté dans ces stations. Commencez par des tâches faciles et ensuite passez à celles plus difficiles.

Stations de compétences utiles dans la vie

1. Les joueurs démontrent comment mettre un condom sur un modèle.
2. Les participants font des jeux de rôle sur des situations où ils doivent s'affirmer.
3. Les participants font des jeux de rôle sur des situations en utilisant les énoncés « Je. »
4. Les participants composent une chansonnette (ritournelle) sur le fait de remettre à plus tard les relations sexuelles.

Réalisation :

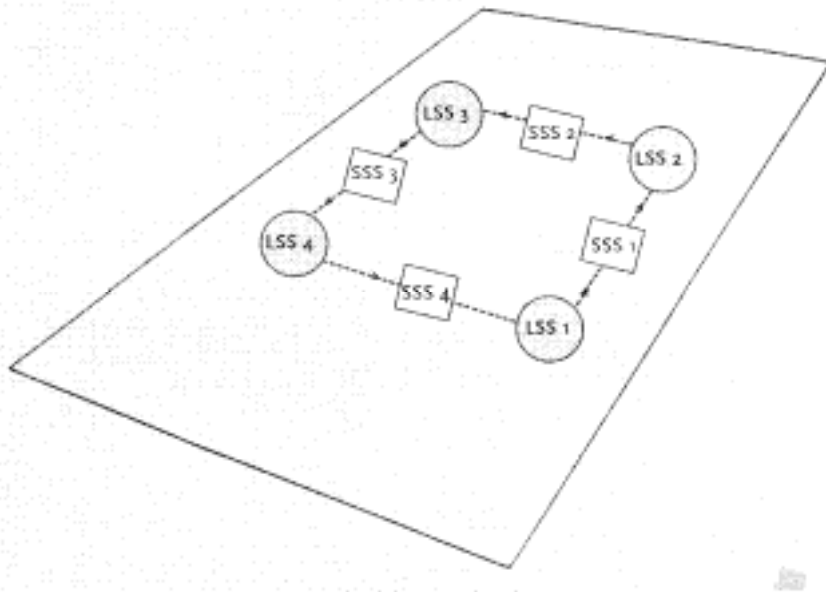
1. Expliquez que ce jeu ressemble à une formation en circuit ; les participants réalisent différentes activités dans les différentes stations. Le but, c'est de réaliser les tâches dans chaque station en un temps donné. Il existe 8 stations : 4 stations d'aptitudes sportives et 4 stations de compétences utiles dans la vie.

MODULE 7: CONCLUSION

Faire la synthèse

- Indiquez au groupe la durée qu'ils ont dans chaque station. (Donnez-leur suffisamment de temps pour terminer les tâches.) Dites-leur combien de fois ils visiteront chaque station. (Généralement, les participants font deux séries dans ce circuit.)
- Commencez par un nombre égal de participants dans chaque station.
- Donnez le signal aux participants leur indiquant qu'ils peuvent commencer à travailler aux tâches. Dites-leur quand est venu le moment de changer de station.
- Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait réalisé le nombre de fois souhaitées dans les différentes stations.
- Réunissez le groupe pour écouter les chansonnettes.

Adapté de *Kick AIDS Out Trainer's Manual, 2004*



MODULE 7: CONCLUSION

Faire la synthèse

ACTIVITE

METTRE EN PRATIQUE

But : Faire sortir l'expérience du cadre de l'atelier et décider comment mettre en pratique ce que j'ai appris.

Durée : 30 minutes.

Matériel : Stylo et papier.

Réalisation :

1. Expliquez que lorsque les gens viennent à un atelier, leur apprentissage se fait dans un endroit différent du « monde réel. »
2. C'est la raison pour laquelle nous allons passer du temps à trouver les manières dont nous pouvons transporter ces compétences dans notre monde quotidien.
3. Affichez ou lisez une liste des sujets clés de cet atelier. Donnez aux

participants le temps de marquer par écrit comment ils mettront en pratique ces idées après l'atelier.

4. Lorsque le temps est venu d'arrêter, demandez aux participants de former des groupes de 3 et de partager leurs plans entre eux, pendant 10 minutes.
5. Demandez aux gens de donner des exemples d'actions/mesures mentionnées dans leur groupe.
6. Concluez en faisant remarquer les actions souvent mentionnées ainsi que celles qui n'ont pas été mentionnées du tout. Faites la transition pour passer des plans individuels au Contrat de l'Equipe.

ACTIVITE

CONTRAT DE L'EQUIPE

But : Renforcer la décision des participants de prendre dorénavant une responsabilité sexuelle personnelle dans leur vie.

Matériel : Une grande feuille de papier avec le contrat

Groupe d'âge : Enfants âgés de 11 ans et plus.

Durée : 20 minutes.

Préparation : Faites une affiche avec les mots **S'abstenir, Etre fidèle, Se**

protéger, Enseigner et Prendre soin des autres

Réalisation :

1. Invitez les participants à se serrer les coudes et à s'allier à des jeunes dans le monde entier qui ont promis de rester à l'écart du VIH et d'aider à arrêter la propagation de la maladie.
2. Expliquez qu'en signant l'affiche, c'est comme signer un contrat pour jouer du football professionnel. En

signant, ils conviennent de jouer en respectant les règles suivantes :

S'abstenir : Remettre à plus tard les rapports sexuels, jusqu'au moment du mariage ou avoir une relation responsable faite d'amour.

Etre fidèle : Lorsque vous décidez d'avoir des rapports sexuels, passez le test de dépistage avec votre partenaire, engagez-vous à être fidèle et demandez à votre partenaire de prendre le même engagement.

Se protéger : Lorsque vous décidez d'avoir des relations sexuelles, protégez-vous contre le VIH/SIDA et autres IST en utilisant régulièrement des condoms.

Enseigner : Venez vous joindre aux rangs de ceux qui luttent contre le

SIDA et enseignez à d'autres comment éviter l'infection par le VIH.

Prendre soin des autres :

S'occuper des gens qui vivent avec le VIH/SIDA en faisant preuve de compassion, en les aidant et en encourageant d'autres à faire de même.

3. Demandez aux entraîneurs de signer en premier l'affiche. Cela montre aux participants qu'ils ont pris une décision.
4. A présent, invitez les participants à signer le contrat. Indiquez qu'ils signent de leur propre choix.
5. Dites aux participants que vous allez garder le contrat pour leur rappeler leur promesse.

Adapté de *Grassroots Soccer, 2004*

ACTIVITE

FELICITATIONS ET CERTIFICATS

But : Conclure l'atelier de manière positive et enthousiaste.

Durée : 20 minutes.

Matériel : Certificats pour chaque participant.

Préparation : Donnez à cet événement encore plus d'importance en invitant des adultes qui sont des personnes influentes (enseignants, parents, leaders) pour qu'ils viennent assister à la cérémonie.

Réalisation :

1. Expliquez à tout le monde que c'était un atelier long et ardu.
2. Remerciez toutes les organisations et les personnes qui ont aidé à faire de cet atelier une réussite.
3. Remerciez les participants pour tous leurs efforts, leur honnêteté et leur participation. Expliquez

MODULE 7: CONCLUSION

Faire la synthèse

combien vous avez appris vous aussi en tant qu'animateur de l'atelier. Dites bien que vous souhaitez que chaque participant réalise ses rêves et obtienne ce qu'il souhaite.

4. Demandez à un leader respecté de remettre les certificats OU ALORS
5. Passez à chaque participant le certificat de quelqu'un d'autre. Demandez à la première personne de venir devant, d'annoncer le nom

de la personne dont elle a en mains le certificat et demandez-lui de venir devant. Ensuite, il ou elle présente le certificat, partageant avec le public telle ou telle qualité que possède la personne et qui l'aidera à vivre une vie réussie. Après que tout le monde a applaudi, le récipiendaire ?? introduit la personne dont il ou elle détient le certificat. Continuez jusqu'à ce que tous les certificats soient distribués.