

CONTRIBUTION D'OXFAM ET SON PARTENAIRE SOCIAL CHANGE FACTORY À L'ÉDUCATION DES ENFANTS ET DES ADOLESCENTS SUR LES **VALEURS D'ÉQUITÉ ET D'ÉGALITÉ**



Copyright : © Oxfam International décembre 2023

Ce document d'information a été rédigé par : L'Unité PQMEAL

Évaluateurs : Aminata Diop Kane, Seynabou Sy Ndiaye Diaby, Issaka Ouandaogo et Khar Ndiaye

Graphisme et design : Serigne Saliou Mbacké Ndione

Pour toute information complémentaire, veuillez contacter : advocacy@oxfaminternational.org

Ce document est soumis aux droits d'auteur, mais peut être utilisé librement à des fins pédagogiques, de plaidoyer, de campagne et de recherche moyennant mention complète de la source. Le détenteur des droits demande que toute utilisation lui soit notifiée à des fins d'évaluation. Pour copie dans toute autre circonstance, réutilisation dans d'autres publications, traduction ou adaptation, une permission doit être accordée et des frais peuvent être demandés. E-mail : policyandpractice@oxfam.org.uk

#YMGX

YAA MAA GËNA XAM



CONTEXTE

Avec l'avènement des nouvelles technologies et des réseaux sociaux, on observe une recrudescence de l'utilisation, par les jeunes, de jeux et d'outils à travers des applications mobiles de plus en plus innovantes. Au Sénégal, le taux de pénétration du mobile au 30 juin 2023 qui est de 123,54%, soit une augmentation de 13% en 3 ans (le taux en 2020 était de 110,73%)¹, illustre le besoin constant de création de contenus pertinents pour les enfants et les jeunes afin de leur permettre de profiter des meilleures alternatives éducatives pour le renforcement de leurs connaissances et compétences.

Ainsi, en 2018, Social Change Factory (SCF) a lancé un jeu éducatif africain intitulé "Yaa Maa Gëna Xam" (YMGX) signifiant « toi même tu sais » en Wolof. YMGX qui a pour slogan « Se cultiver tout en s'amusant », est un jeu de questions-réponses (quiz) ayant pour objectif d'enrichir la culture générale, le comportement et les notions en citoyenneté des enfants et des jeunes. Le jeu YMGX existe dans un format imprimé en cartes de jeu, et dans une version numérique. Il est composé de plus de 200 questions élaborées par niveau de difficulté et plus de 15 thèmes développés autour de la culture générale et des spécificités du continent africain, à savoir : les droits de l'enfant, la culture, la santé, l'hygiène, la citoyenneté, les sciences, les technologies, l'environnement, le programme de CM2, la géographie, la culture générale, les découvertes et l'histoire².

Vu l'engouement suscité par le jeu auprès des jeunes et au regard de l'importance qu' Oxfam accorde au droit d'accès à l'information et à la formation et dans l'optique de promouvoir le renforcement de capacités et l'engagement des jeunes sur ses thématiques prioritaires notamment, l'égalité et l'équité entre les genres, en 2022, Oxfam au Sénégal s'est associé à SCF pour élaborer, lancer et vulgariser le volet "Egalité/Equité" du jeu YMGX.



© Social Change Factory

1-ARTP, « rapport trimestriel sur le marché des communications électroniques (avril à juin 2023) »

2-Social change factory, "YMGX", access le 06 octobre 2023

QU'AVONS-NOUS FAIT ?





LA CONCEPTION DU VOLET ÉGALITÉ/EQUITÉ DU JEU YMGX

Dans l'optique de mener des actions de sensibilisation afin de réduire la discrimination et les inégalités liées au sexe ainsi que les incidences de violences basées sur le genre, Oxfam, en collaboration avec Social Change Factory, a développé un volet « Égalité/Équité » à inclure dans le jeu YMGX. L'objectif général est d'informer et de sensibiliser les jeunes (de 15 à 24 ans) sur les inégalités de genre et aussi promouvoir la justice de genre.

Ce volet traite des questions d'égalité des chances, des violences basées sur le genre (VBG) mais aussi des personnalités féminines qui ont marqué l'histoire en Afrique.

L'ORGANISATION DE COMPÉTITIONS INTERSCOLAIRES SOUS LA FORME D'UN « GÉNIE EN HERBE »

Social Change Factory a organisé une grande compétition de Génie en herbe YMGX rassemblant 45 établissements scolaires dans sept (7) régions du pays: Dakar, Fatick, Ziguinchor, Kolda, Thiès, Saint-Louis et Tambacounda. L'objectif du concours était de développer l'identité citoyenne des joueurs, de valoriser l'importance d'avoir une culture générale et de promouvoir les bonnes habitudes sanitaires ; mais aussi d'apprendre en s'amusant ! Parallèlement des concours de génies en herbe ont été organisés au niveau des écoles.

Génies en herbe est une compétition pédagogique qui met en compétition deux équipes devant répondre, souvent le plus rapidement possible, à diverses questions de culture générale. Ce jeu de culture au Sénégal, très suivi par les jeunes, passait à la télé dans les années 90 et opposait des équipes de grandes écoles.

Pour répondre aux besoins de l'époque, des compétitions ont également été organisées en ligne à travers les réseaux sociaux pour toucher une audience plus large encore chez les jeunes.

Ainsi, 7 500 élèves ayant pris part aux compétitions à travers le territoire national, ont été sensibilisés sur l'ensemble des questions du jeu. Cette activité a contribué, en plus des participants directs au concours, à la sensibilisation indirecte de 15 000 enfants.



LA MISE EN PLACE DE CLUB YMGX À TRAVERS LE PAYS : LE JEU A ÉTÉ IMPRIMÉ ET DISTRIBUÉ À HAUTEUR DE 700 EXEMPLAIRES DANS 7 RÉGIONS DU SÉNÉGAL

Dakar, Fatick, Ziguinchor, Kolda, Thiès, Saint-Louis et Tambacounda. Il a indirectement bénéficié à 5463 jeunes et directement bénéficié à 1821 jeunes dont 1070 jeunes filles et 751 jeunes garçons. Des clubs de génies en herbe ont été créés dans 27 écoles où le jeu a été distribué pour animer la vie estudiantine de façon ludique. Ces clubs participent non seulement à la cohésion d'ensemble au sein de l'école en rapprochant les élèves autour d'un jeu mais, il permet aussi d'éduquer et de sensibiliser ces écoliers sur les questions de genre. Un club YMGX a également été créé au sein du Consortium Jeunesse Sénégal (CJS)³ à Guédiawaye (Dakar) et qui permet de sensibiliser des jeunes de la tranche d'âge supérieure (18-35 ans), sur la justice de genre.



© Social Change Factory

3-Le CJS s'est donné pour mission 1) d'œuvrer à structurer, renforcer et mettre en réseau les organisations locales de jeunes avec les acteurs clés de l'écosystème, afin qu'ils collaborent mieux ; 2) assurer aux jeunes les plus exclus d'avoir accès à proximité ou sur internet à des informations utiles et fiables, à des opportunités d'apprentissages ou d'emplois, ainsi qu'à des services administratifs et judiciaires transparents, justes et efficaces ; 3) d'acquérir les bonnes pratiques et les outils pour s'insérer dans le monde professionnel et travailler ; 4) d'obtenir ou de se créer un travail décent dans lequel ils seront protégés contre les traitements abusifs et grâce auquel ils pourront prospérer.



© Social Change Factory

INNOVATION SOCIALE ET LEADERSHIP CITOYEN DES JEUNES EN AFRIQUE

QUELS SONT LES RÉSULTATS OBTENUS ?

01

7500 élèves directement
sensibilisés sur les questions
d'égalité/d'équité

02

L'adoption du jeu
comme *outil*
pédagogique

03

L'adoption du jeu
au-delà du
Sénégal



LES JEUNES ÈLÈVES SONT SENSIBILISÉS SUR LES QUESTIONS D'ÉGALITÉ/D'ÉQUITÉ

les différentes activités ont servi à renforcer les connaissances et les aptitudes des jeunes sur la thématique de l'égalité/équité. Une enquête menée dans la région de Fatick, auprès de jeunes élèves ayant utilisé le jeu révèle une meilleure compréhension des enjeux liés à l'égalité des sexes.



Le volet genre a permis de prendre conscience de la place réelle des femmes dans la société, des discriminations et inégalités qu'elles endurent. D'autres jeunes filles ont même déclaré être mieux outillées sur les comportements à adopter si jamais elles-mêmes ou leurs sœurs/ cousines/amies etc. sont victimes de VBG, pour combattre ce problème.

Témoignage d'une jeune fille de 14 ans, élève en classe de troisième à Ndangane campement



L'ADOPTION DU JEU COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE

A l'école, le quiz YMGX est devenu un nouvel outil pédagogique pour les enseignants qui permet de travailler de manière ludique les matières du programme scolaire et les sujets liés à la santé, l'environnement, le genre, l'éducation, la citoyenneté, etc.

L'ADOPTION DU JEU AU-DELÀ DU SÉNÉGAL

Le jeu a été adopté au-delà du Sénégal où il a été initié. En effet, Il est actuellement distribué au Niger sous le nom « Wa Ye Wa » (signifiant « éveil » en Haoussa). Des lancements sont à l'étude dans d'autres pays d'Afrique de l'Ouest et Centrale. Les équipes de Social Change Factory élaborent, avec les jeunes joueurs et les partenaires, dont Oxfam, les questions et en font la mise à jour en fonction des pays et des contextes où le jeu est déployé.



Oxfam au Sénégal, 171 rue MZ 210 Fenêtre Mermoz, Dakar, Sénégal
Suivez-nous sur les réseaux sociaux et soutenez nos campagnes pour plus de justice sociale

