

- **Catégorie :** Savoir
- **Thématique :** Histoire du Sénégal et patrimoine culturel
- ▣ **Nom de l'animation :** Génie en herbe : jeu pour découvrir les figures historiques sénégalaises et africaines
- ▣ **Objectifs visés :**
 - ✓ Les participant.e.s ont découvert les principales figures historiques du Sénégal
 - ✓ Les participant.e.s s'identifient à une ou plusieurs figure historiques
- **Profil du Participant :** + de 12 ans
- **Nombre de participants :** 10 à 20 participant.e.s
- ▣ **Moyens et ressources :**

Ressources humaines nécessaires :

- 1 animateur.trice
- 2 assistant.e.s : 1 qui joue le rôle d'arbitre / 1 qui fait le maître du temps et chronomètre les manches et les réponses

Ressources matérielles nécessaires :

- Autant de tables que d'équipes
- Des feuilles de papier et des stylos
- Paperboard ou tableau pour noter les scores
- Des buzzers et des pupitres (optionnel)

- **Modules ou compétences préalables :** aucun
- **Choix pédagogiques :** l'activité consiste à renforcer sa culture générale en s'amusant à travers un jeu de questions/réponses en équipe. L'apprenant fait partie d'une équipe où il apprend déjà auprès de ses pairs, il se concerte avec les autres, il peut se positionner en leader ou en désigner un. L'animateur doit rappeler que c'est un jeu qui vise à l'apprentissage et en faire une activité compétitive mais bienveillante.
- **Durée de la séance :** 1h30min
- ▣ **Déroulement :**
Accueillir les participants et les enregistrer sur une feuille de présence.

Préparation du jeu

L'animateur doit préparer les questions sur les figures historiques. Il doit s'assurer que les questions couvrent une variété de figures historiques, des leaders politiques aux écrivains, artistes, et activistes, des figures féminines et masculines, toutes époques confondues.

Voici quelques exemples :

- Qui est le Président de la République du Sénégal? Réponse : Macky Sall
- Qui est connu comme le "père de l'indépendance" du Sénégal ? Réponse : Léopold Sédar Senghor.
- Quelle militante sénégalaise des droits des femmes est devenue la première femme à devenir ministre en Afrique ? Réponse : Amsatou Sow Sidibe

- Qui est le président du Sénégal qui a dirigé le pays de 2000 à 2012 ? Réponse : Abdoulaye Wade.
- Quelle romancière, éducatrice et femme politique sénégalaise est connue pour son rôle dans la promotion de l'éducation des femmes et des filles au Sénégal ? Réponse : Mariama Ba.
- Quel résistant sénégalais a combattu pour l'indépendance du Sénégal et a été le premier député d'origine africaine élu à la Chambre des députés française en 1914 ? Réponse : Blaise Diagne.
- Quel ancien joueur de football sénégalais est devenu l'un des entraîneurs les plus célèbres de l'équipe nationale de football du Sénégal ? Réponse : Aliou Cissé.
- Comment s'appelle la dame de Kabrousse qui a mené une révolution contre le colonisateur ? Réponse : Aline Sitoé Diatta.
- Quelle figure importante du soufisme du Sénégal et fondateur de la confrérie des Mourides, était également un poète ? Réponse : Cheikh Ahmadou Bamba Mbacké
- Quelle journaliste est une pionnière des médias au Sénégal? Annette Mbaye Derneville

Introduction (15 min)

- Se présenter et remercier les participants pour leur présence
- Animer un brise-glace pour faciliter l'interconnaissance et recueillir les attentes des participant.es (*voir des exemples de brise-glace dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire*)
- Expliquer en quelques mots la thématique du jour et les objectifs de l'activité, et présenter le déroulé.
- Expliquer les règles du jeu : chaque équipe devra répondre à un ensemble de questions sur les figures historiques, les questions peuvent varier en difficulté, le jeu se déroule en deux ou trois manches, les participants n'ont pas le droit de répondre sans autorisation de l'animateur, les équipes se respectent et ne font pas de bruits pendant le jeu, il est interdit de souffler les réponses aux autres joueurs ou de regarder sur son téléphone.

Déroulé de l'activité

Répartir les jeunes par sous-groupes de 2 à 5 personnes en veillant à ce que chaque équipe soit diversifiée en termes d'âge, de genre, etc., leur distribuer des feuilles de papier et des stylos, et les installer sur des tables (1 par groupe)

Etape 1 - Première manche (30 min)

- Poser une série de questions à l'ensemble des équipes. A chaque question, chaque équipe doit discuter de la réponse en interne et l'écrire sur leur feuille de réponse dans le temps imparti et indiquer qui est cette personne et ce qu'elle a fait.
- A la fin de la première série de questions, les équipes partagent leurs réponses. L'arbitre note et annonce les scores de chaque équipe en fonction de leurs réponses sur un tableau :
 - 0 point s'ils ont faux / 0 point s'ils n'ont pas de réponse
 - 1 point s'ils ont le prénom et le nom de la figure
 - 2 points s'ils savent expliquer qui est cette personne (ce qu'elle a fait, pourquoi elle est connue).

Durant cette étape, l'animateur encourage les jeunes à poser des questions et à partager ce qu'ils savent sur chaque figure historique.

- À la fin de la première manche, annoncer les équipes gagnantes de la manche (les 2 premières équipes s'il y en a 3 ou 4, les 3 premières équipes s'il y en a 5 ou 6). Féliciter toutes les équipes et souligner que l'objectif principal est l'apprentissage.

Etape 2 - Deuxième manche (30 min)

- Expliquer que cette fois-ci les équipes s'affrontent sur la rapidité.
- Poser une nouvelle série de questions à l'ensemble des équipes. Les premiers participants à lever la main avec la réponse correcte gagnent des points pour leur équipe.

Fixer un délai pour chaque question (30 secondes par exemple) Si personne ne lève la main dans ce délai, révélez la réponse correcte et passez à la question suivante.

Durant cette étape, l'animateur encourage les jeunes, y compris les équipes éliminées, à poser des questions et à partager ce qu'ils savent sur chaque figure historique.

- À la fin de la deuxième manche, annoncer l'équipe gagnante de cette manche puis ajouter les points gagnés à ceux de la première manche pour déterminer l'équipe gagnante du jeu.

NB : L'animateur peut ajouter des questions individuelles selon ce qui pourrait intéresser les jeunes lorsque les équipes sont à égalité de point.

Conclusion (10 min)

- Remercier les participant.e.s pour leur présence et leur participation
- Rappeler aux participants l'importance de connaître les grandes figures historiques de leur pays et de l'Afrique. Les encourager à poursuivre leur exploration de l'histoire africaine.

📌 Evaluation de l'activité

Penser à évaluer l'activité et à récolter des retours des participants pour l'améliorer et mieux répondre aux besoins et attentes, suivre les changements de comportements chez les jeunes et la mise en pratique de ce qu'ils ont appris.

Voir les bonnes pratiques d'évaluation dans la boîte à outils du Guide d'Éducation populaire.

📌 Pour aller plus loin

- [« Xam sa démb, xam sa tey », une série de podcasts](#) pour mieux connaître les figures historiques du Sénégal - Goethe-Institut Sénégal