

COMMENT UTILISER EMPATHWAYS ?

Empathways peut être utilisé pour la formation des prestataires, la création de programmes ou de plans de recherche, et bien plus. Il est conçu pour être utilisé en binômes composés d'un(e) jeune et d'un(e) prestataire de services en planification familiale.

Un léger effort d'animation est recommandé pour cette activité, en particulier pour assurer des conversations respectueuses, veiller à ne pas dépasser les temps impartis, présenter ou clôturer les séances et faciliter le partage d'expérience entre chacun des 3 tours.

VERSION WEB

Empathways et des informations complémentaires pour animateurs/trices sont disponibles en ligne : www.breakthroughactionandresearch.org/empathways

Empathways a été rendu possible grâce au généreux soutien du peuple américain par l'intermédiaire de l'Agence américaine pour le développement international (USAID). Le contenu relève de la responsabilité de Breakthrough ACTION et ne reflète pas nécessairement les positions de l'USAID ou du gouvernement américain.



EMPATHWAYS
un jeu de cartes pour
susciter l'empathie

INSTRUCTIONS
pour les animateurs
et animatrices



BIENVENUE

Empathways est un jeu de cartes conçu pour accompagner les jeunes et leurs prestataires de services en planification familiale lors d'une expérience dynamique et stimulante qui passe par la prise de conscience, l'empathie et l'action.

L'objectif est de susciter une profonde empathie entre ces groupes. Cette empathie sera ensuite utilisée par les prestataires pour améliorer leur offre de services en planification familiale.

Cette brochure comprend un aperçu de l'outil, des conseils de planification et un exemple de scénario à l'attention de l'animateur/trice.

L'utilisation d'*Empathways* est simple, mais nécessite une certaine préparation.

Passage en revue des cartes : Lors de la préparation de votre séance, tenez compte des besoins de vos participants et de leur envie de parler de santé reproductive et de planification familiale. Passez en revue toutes les cartes du jeu. Supprimez toutes celles que vous estimez contre-productives pour l'activité.

Participants : Le jeu est destiné à être utilisé avec des adolescents qui ont une certaine expérience des services de santé reproductive et de planification familiale, et avec des prestataires désireux de mieux comprendre les jeunes. Pensez à contacter les associations de jeunesse locales pour vous aider à organiser l'activité, inviter des jeunes et même co-animer des séances avec vous.

1 « S'ouvrir » pour aider les participants à faire connaissance ;

2 « Découvrir » pour explorer les facteurs qui influencent les comportements dans le cadre de la planification familiale et de l'offre de services ;

3 « Connecter » qui présente des scénarios de prestation de services en planification familiale, et propose aux prestataires de s'engager à améliorer ces prestations pour les jeunes.

DITES M'EN PLUS

AVANT DE COMMENCER

Animation : Lors de la préparation, pensez à la façon dont l'alphabetisation, l'âge et le genre des participants influenceront l'expérience de la séance, observez le langage corporel des participants pour vous assurer qu'ils se sentent en sécurité et à l'aise – et que les animateurs sont prêts à intervenir si nécessaire pour assurer le bien-être des participants.

Configuration de la salle : *Empathways* est conçu pour être utilisé en binômes composés d'un(e) jeune et d'un(e) prestataire de services en planification familiale. Placez une petite table entre la jeune et le/la prestataire pour permettre à chacun de se sentir plus à l'aise et concentré. Ils/Elles ont de quoi s'asseoir confortablement, un espace personnel et de quoi ranger leurs affaires. Chaque binôme doit être suffisamment distant des autres binômes pour faciliter l'intimité.

En cas de rythme soutenu, le jeu *Empathways* peut prendre de 4 à 5 heures, voire une journée complète si une discussion en plénière est ajoutée. C'est pourquoi nous recommandons aux participants de faire de courtes pauses entre chaque tour. **Si vous manquez de temps, nous recommandons :**

De sélectionner seulement deux cartes « Brise-glace » du 1^{er} tour ;

De sélectionner seulement 2 ou 3 cartes « Scénario » du 3^e tour qui reflètent au mieux les besoins de votre communauté.

Si nécessaire, vous pouvez retirer des cartes à chacun des 3 « tours » pour vous concentrer sur les défis de SR/PF spécifiques aux jeunes et aux prestataires de votre communauté.

Nous vous encourageons à travailler avec les organisations de jeunesse locales et les responsables des jeunes des districts de santé pour obtenir de l'aide dans ce processus.

DÉROULEMENT



LE JOUR DE VOTRE SÉANCE

- Commencez par former les binômes : un(e) prestataire de santé et un(e) jeune. Demandez-leur d'éteindre leurs téléphones :)
 - Chaque binôme aura besoin de son propre jeu de cartes. Vous devriez également avoir au moins deux jeux « animateurs ». Si vous avez retiré des cartes, les jeux des animateurs comme les jeux des participants devront avoir les mêmes cartes, dans le même ordre.
 - À partir du 1^{er} tour, les participants doivent discuter du contenu de chaque carte.
- Les cartes sont numérotées et doivent être discutées une par une.
 - Chaque carte indique qui doit répondre aux questions sur la carte.

- Lors du 1^{er} tour, les participants s'engageront à se respecter les uns les autres et à garder l'esprit ouvert tout au long de l'activité. Cela constitue la clé de voûte de la confiance entre partenaires.
- Une fois que les participants ont terminé le 1^{er} tour, passez aux 2^e et 3^e tours.
 - Après avoir terminé le 3^e tour, envisagez d'inviter les participants à partager leurs réflexions en groupe. Demandez en particulier aux prestataires d'indiquer par écrit comment ils utiliseront l'expérience *Empathways* pour améliorer la prestation des services de planification familiale pour les jeunes.

Le reste de cette introduction propose de courts scénarios pour présenter l'activité et chaque tour. N'oubliez pas de faire attention à quand commencer et terminer chaque tour. Passez un agréable moment !

INTRODUCTION

L'animateur/trice doit faire en sorte que le visuel en bas de cette carte soit dessiné sur un tableau ou projeté sur le mur afin que les participants puissent le voir pendant que vous lirez ce qui suit :

Empathways amène ses utilisateurs à suivre un **processus**, qui va de la compréhension de leurs propres expériences à celles de leur interlocuteur, afin de travailler ensemble à améliorer l'offre de services en PF. Voici une illustration de ce processus. Nous vous invitons à prendre un moment pour identifier où vous vous trouvez lorsque vous commencez *Empathways* et où vous vous trouvez après avoir terminé l'activité.



CONFIDENTIALITÉ

L'animateur/trice doit lire ceci à haute voix aux participants avant de commencer. Assurez-vous que tous les participants comprennent. Ayez un plan en place pour savoir comment vous répondez aux participants qui ne souhaitent pas participer.

Toutes les informations partagées au cours de cette activité resteront confidentielles. Votre participation est volontaire et il n'y aura aucune compensation pour votre temps. Vous pouvez arrêter ou faire une pause à tout moment.

Votre participation à cette activité contribuera à améliorer la prestation de services dans votre région en soulignant l'importance de l'empathie, qui permet d'assurer un service authentiquement et complètement adapté aux jeunes.

Si vous avez compris les informations ci-dessus, veuillez confirmer votre participation verbalement (en disant « oui ») à l'animateur/trice. Si vous souhaitez mettre fin à votre participation dès à présent, veuillez en informer l'animateur/trice.

INSTRUCTIONS 1^{ER} TOUR S'OUVRI



POUR L'ANIMATEUR/TRICE : Avant de commencer, associez les participants en binômes prestataire-jeune. Demandez aux participants de prendre chacun l'Engagement inclus dans ce jeu sur la carte 2. Si vous avez retiré des cartes du jeu, informez les participants des cartes qui manquent et que vous avez adapté cette discussion spécialement pour eux.

L'ANIMATEUR/TRICE LIT À VOIX HAUTE : Ce 1^{er} tour vous encourage à partager vos expériences et perspectives personnelles, et plus encore. Nous parlerons aussi un peu de « planification familiale ». Qui peut nous aider à expliquer ce que ça veut dire ? [Laissez du temps pour la réponse.]

Ce tour donnera le ton à une conversation ouverte et honnête. Une carte d'instructions se trouve dans votre jeu - vous n'aurez qu'une ou deux minutes par carte - préparez-vous et amusez-vous !

INSTRUCTIONS 2^E TOUR DÉCOUVRIR



L'ANIMATEUR/TRICE LIT À VOIX HAUTE : Ce jeu complète le 1^{er} tour et vous invite à discuter de comment vos propres expériences et relations façonnent vos besoins, attitudes et préférences en matière de planification familiale.

Pour ce tour, nous parlerons de « services de santé », de « prestataires de santé » et de « méthodes de planification familiale ». Qui peut aider à expliquer chacun de ces termes, afin que nous les comprenions tous bien ? [Laissez le temps aux participants de répondre, validez les bonnes réponses.]

Là encore, une carte d'instructions est comprise dans le jeu pour vous guider, et vous n'aurez que quelques minutes par carte - c'est parti !

INSTRUCTIONS 3^E TOUR CONNECTER



L'ANIMATEUR/TRICE LIT À VOIX HAUTE : Dans ce dernier tour, vous êtes invité à imaginer comment la confiance, la compassion et la compréhension que vous avez acquises au cours des 1^{er} et 2^e tours peuvent être appliquées pour améliorer la prestation de services en planification familiale pour les jeunes.

SCÉNARIO Ce tour commence avec des cartes scénario. À tour de rôle, réfléchissez à chaque scénario et répondez aux questions de discussion. La plupart de ces scénarios sont basés sur des expériences réelles de jeunes du monde entier. Ce cycle peut inclure des termes tels que « DIU », « Depo », « préservatif » et « cycle menstruel ». Qui peut nous aider à définir ces termes avant de commencer ?

QUESTIONS DE DISCUSSION Après avoir terminé les cartes scénario, il sera demandé aux prestataires de revenir sur les points essentiels des 1^{er} et 2^e tours, et de les relier à l'offre de services en PF pour les jeunes. Les jeunes participants seront également invités à partager les points qu'ils auront retenus lors de ce dernier tour. Nous rappelons qu'une carte d'instructions est fournie dans votre jeu. Bien que nous ayons ici un peu plus de temps par carte, les animateurs aideront tous les participants à continuer afin d'avoir le temps d'échanger leurs impressions par la suite.

NOTE POUR LES ANIMATEURS/TRICES : Une fois que les participants auront terminé le 3^e tour, nous suggérons de prévoir au moins 20 minutes pour demander aux prestataires de partager leurs « engagements » et aux jeunes de réagir, avant de conclure la séance.