



MARIE GAHÉRY

Époque : 1890's/1900's

Marie Gahéry est la fille d'un enseignant devenu receveur municipal. Après une expérience religieuse de deux ans, elle séjourne plusieurs années aux USA et en Angleterre, ce qui lui permet de connaître les settlements qui ont la particularité de pratiquer une éducation populaire réclamant de ses adeptes de résider dans les quartiers populaires.

De retour à Paris, après l'ouverture d'un « petit ouvroir » en 1894, elle fonde en 1896, un settlement (l'Œuvre sociale de Popincourt) en adoptant le principe de « résidence » pratiqué par les anglo-saxons. Soutenue par le marquis Albert Costa de Beauregard, son œuvre, accueillant essentiellement des enfants, devient trop à la mode et elle lui échappe. En désaccord avec son Comité de patronage, elle quitte son œuvre brusquement en décembre 1898.

Elle crée alors (1899) l'Union familiale, d'abord appelée Union sociale de Charonne. Son action est surtout tournée vers les enfants pour lesquels elle innove en s'inspirant de la pédagogie froebélienne. Elle cesse d'y exercer ses fonctions de secrétaire générale à la déclaration de la guerre de 1914 et se retire en Haute-Savoie.

ÉLÉMENTS HISTORIQUES

» Belle époque : si les inégalités sociales se creusent avec l'apparition d'un prolétariat urbain, c'est aussi une période de croissance économique et d'innovations techniques (1890-1914)

» Développement dans les pays industrialisés du christiannisme humaniste

» Création du premier centre social : Œuvre sociale de Popincourt (1896)

» Création de la Maison Sociale (1903)

» Marie-Jeanne Bassot gagne son procès (1909). Marqueur de conceptions du monde, de la famille, de l'émancipation féminine, de la religion, de l'intervention sociale, qui s'opposent.

MARIE GAHÉRY

Époque : 1890's/1900's

LES MISSIONS QUE LES EQUIPES DEVRONT RÉALISER

3

L'équipe doit vous aider à partir en Angleterre. C'est lors de ce voyage que vous découvrirez les settlements qui vous inspireront une fois de retour en France pour ouvrir le premier centre social (l'Oeuvre de Popincourt).

Mais vous avez perdu votre billet de train ! 4 morceaux de QR code sont "perdus" à proximité de vous. Une fois retrouvés, il faut recomposer le QR code dans le bon sens, le scanner, et l'équipe récupèrera votre billet !

Donnez les 4 indices les uns après les autres pour que les participants retrouvent les morceaux de QR code :

1) *"J'ai un dos et quatre membres, pourtant, je ne marche pas"* --> chaise

2) *"Mon premier est le contraire de froid. Mon second est certain."* --> "chaud" et "sûr", chaussure de Marie

3) *"Je suis un sac pour la plupart des français, un sachet dans le nord et l'est, un cornet en Lorraine-Franche Comté, et dans le Sud ouest je suis..."* --> poche d'un vêtement du perso d'à côté

4) *"Je suis l'envers de 'ficha'"* --> affiche

LES MISSIONS QUE LES EQUIPES DEVRONT RÉALISER

4

C'est une mission de broderie que va devoir réaliser l'équipe, hommage aux activités que l'on trouvait dans les tout premiers centres sociaux, dont celui que vous avez ouvert en 1896, l'Oeuvre sociale de Popincourt !

Donnez du matériel de broderie à l'équipe, et demandez-lui de broder en 5min chrono un mot. La 1ère équipe choisit le mot à broder (une de nos valeurs socle !), et les équipes suivantes continueront le mot commencé.

PRINCIPES DE JEU

- N'hésitez pas à vous imprégner de la fiche personnage de votre "binôme" d'époque ou des autres personnages cités dans votre bio
- Prévoyez un téléphone avec minuteur ! Vous aurez parfois à chronométrer le temps des missions et, de manière générale, à faire attention qu'une équipe ne passe pas 10 minutes dans votre époque