Termes de référence pour la conception et le développement d'un jeu éducatif de société pour les détenus mineurs sur la santé et bien-être des adolescents et des jeunes.

1. Contexte :

Au Maroc, le dernier recensement datant de 2014 a situé le poids des jeunes à 28 % de la population globale. Les 8 millions de jeunes et notamment les jeunes filles, qu'ils soient en milieu scolaire ou extrascolaire, sont confrontés à plusieurs défis en santé y compris en la Santé Sexuelle et Reproductive : IST/sida, violences sexuelle, grossesses non désirées et avortement. Les comportements à risque des jeunes conditionnent leur potentiel d'épanouissement et de réalisation à l'âge adulte.

Ils sont, aujourd'hui, quelque 1 200 mineurs incarcérés dans les centres de réforme et d'éducation au Maroc. Selon un état des lieux de l'administration pénitentiaire 93% des mineurs détenus ont un niveau d'éducation ne dépassant pas le secondaire. Et un grand nombre d'entre eux ont abandonné leur cursus primaire. Cela montre le degré de vulnérabilité de ces enfants qui n'ont pas eu de chance économique, sociale ni scolaire de leur côté. Cette situation exige la réflexion collective pour une nouvelle approche de la détention qui ne doit pas être privative de liberté et d'exclusion mais plutôt une approche d'insertion et d'intégration des détenus mineurs.

La DGAPR et l'UNFPA se sont engagés dans un partenariat pour mettre en œuvre des programmes innovants visant la protection de cette catégorie de l'enfance marocaine qui est actuellement en conflit avec la loi et qui a le plus souvent été victime de violence, qui a subi les conséquences d'un divorce et qui souffre des stigmatisations et des discriminations par la société… Sachant qu'ils sont dans une période de vie, soit 14-18 ans, sensible constituant un passage vers l'âge adulte et donc la maturité.

Les responsables de la Délégation Générale à l'Administration Pénitentiaire et à la Réinsertion DGAPR estiment que celle-ci ne cesse d'investir, depuis sa création en 2008, d'importantes ressources pour offrir aux détenus des activités de sensibilisation et des services en matière de santé, au moins équivalents à ceux prodigués à la population générale. Le système sanitaire et les programmes de sensibilisation et d'éducation des prisonniers mobilisent, en effet, des unités médicales au niveau de tous les établissements pénitentiaires et d'un important effectif de ressources humaines composé de médecins, des infirmiers, des assistants sociaux et des psychologues.

C'est dans ce cadre que la DGAPR lance cet appel d'offre pour la conception et le développement d'un jeu éducatif de société pour les jeunes détenus afin de renforcer les connaissances, les attitudes et les pratiques de ces adolescents en matière de la santé et bien-être.

2. Objectif de la consultation :

Cette consultation vise la conception et le développement d'un jeu éducatif de société destiné aux adolescents et jeunes mineurs, garçons et filles, au niveau des centres de détention et d'éducation de la DGAPR afin de renforcer leurs connaissances en matière de santé et de bien-être.

Résultats attendus :

- ✓ Connaissances améliorés des jeunes détenus en matière de santé et de bien-être ;
- ✓ Les jeunes sont sensibilisés et avertis sur les comportements à risque liés à leur santé et bien-être ;
- ✓ Prise de décision éclairée des jeunes détenus, garçons et filles, en matière de droits, de prévention et de recours aux services de santé sexuelle et reproductive ;
- ✓ Le temps des jeunes détenus est exploité dans l'épanouissement et le changement positif de comportement via une activité ludique.

4. Durée du contrat :

La prestation durera 40 jours calendaires, à compter de la date de signature du contrat jusqu'à la livraison d'un produit final.

5. Tâches et responsabilités :

Mandat du/de la consultant/e:

- Préparer une note méthodologique détaillée pour la consultation ;
- Mise en place d'un comité scientifique pour le développement de contenu scientifique du jeu (Avec la participation des représentants de la DGAPR et UNFPA) ;
- Organiser des réunions périodiques avec le comité pour l'adaptation et la finalisation du contenu du jeu ;
- Proposer des concepts au comité avant le développement de la maquette du jeu ;
- Soumettre un prototype du jeu pour le comité scientifique pour validation ;
- Elaborer un guide d'utilisation destiné aux utilisateurs du jeu ;
- Livrer deux prototypes finaux.

6. Livrables attendus :

- Note méthodologique détaillé de consultation ;
- Un guide d'utilisation du jeu de société ;
- Deux prototypes de la maquette du jeu de société ;
- Un Rapport de la consultation

7. Qualifications et compétences requises :

L'offre est ouverte à toute personne/ groupe d'experts ou société, qui a de l'expertise dans la conception, le design et le développement des supports ludiques et jeux éducatifs de société pour les jeunes. Pour cela il est demandé à ce que les candidats aient :

- Une Expérience prouvée en développement des supports éducatifs ou jeu de société ;

- Une Capacité de vulgariser des concepts scientifiques pour les jeunes à travers des supports éducatifs ;
- Une connaissance du paysage et des besoins des adolescents et des jeunes marocains ;
- Un bon esprit d'innovation et de créativité ;
- Des capacités de communication ;

8. Soumission des candidatures :

Les candidats/es intéressé/es sont invité/es à envoyer, leur CV ainsi qu'une note méthodologique de la consultation avec une offre financière à l'adresse mail suivante : elmehjoub@unfpa.org & n.fassifihri@dgapr.gov.ma au plus tard le 28 Juin 2020 à 16h00 GMT+1, date et heure limites de réception des candidatures.
Le sujet de l'email doit impérativement porter la mention suivante : « **Consultation GAME-SJ**»
Les dossiers qui parviendraient après la date et heure limites fixées ci-dessus ne seront pas pris en compte.