SENSIBILISER LES JEUNES AUX ODD

DES JOURNÉES DE FORMATION POUR S'APPROPRIER DES OUTILS LUDIQUES ET PERMETTRE L'ACTION DES 12-25 ANS

ÉDITION : 2019-2020

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. **KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD).** Nous avons ainsi créé, avec des associations partenaires (Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSI Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block) des outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable.

L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant·e·s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Ces outils ont l'ambition de **décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des hommes.**

Convaincu·e·s de l'impact de ces outils à destination des jeunes, nous proposons aux éducatrice·teur·s engagé·e·s dans la réalisation des ODD de participer à une journée de formation dans le but de :

- **Découvrir ces nouveaux outils pour sensibiliser les 12-25 ans aux ODD**
- **Approfondir deux thématiques liées aux ODD par journée**
- **Apprendre à animer et débriefer les outils**

Pour rejoindre cette communauté d'acteur·rice·s éducatif·ive·s et participer à une formation, contactez-nous à **contact@kurioz.org ou au 05 49 41 49 11** !

SOMMAIRE DU CATALOGUE

- Formation Eau et Agriculture 03
- Formation Droits fondamentaux et Egalité des sexes.....04
- Formation Villes durables et Energies.....05
- Formation Travail et Pauvreté.....06
- Contacts et partenaires.....07

EAU ET AGRICULTURE

FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Découvrir les outils "Gare à l'eau" et "Nourrir le monde en 2030" à destination des 12-25 ans.**
- **Approfondir les thématiques de la gestion de l'eau (ODD 6) et de l'agriculture (ODD 2) en lien avec les 17 ODD**
- **Apprendre à animer et débriefer les 2 outils**

GARE À L'EAU

Ce jeu s'inspire du mécanisme du "Loup Garou" alternant des phases de nuit où les villageois·e·s peuvent être touché·e·s par des maladies liées au manque d'accès à l'eau ou aux infrastructures d'assainissement et des phases de jour où il·elle·s cherchent à débusquer les maladies et à améliorer leurs infrastructures afin de ne plus tomber malade. Des évènements extérieurs viennent dynamiser le jeu afin d'aborder plusieurs thématiques liées à l'accès à l'eau et à l'assainissement.

Public : Lycée
Durée : entre 1h et 2h

NOURRIR LE MONDE EN 2030

Sur une île fictive, l'objectif du jeu est de nourrir correctement l'ensemble des joueur·euse·s à l'horizon 2030. Doté·e·s de provision au début du jeu, les élèves vont devoir trouver de nouvelles réserves pour continuer à se développer. Attention cependant à bien gérer ces réserves, des éléments extérieurs pourraient venir perturber le développement raisonné de l'île.

Public : Lycée
Durée : entre 1h et 2h

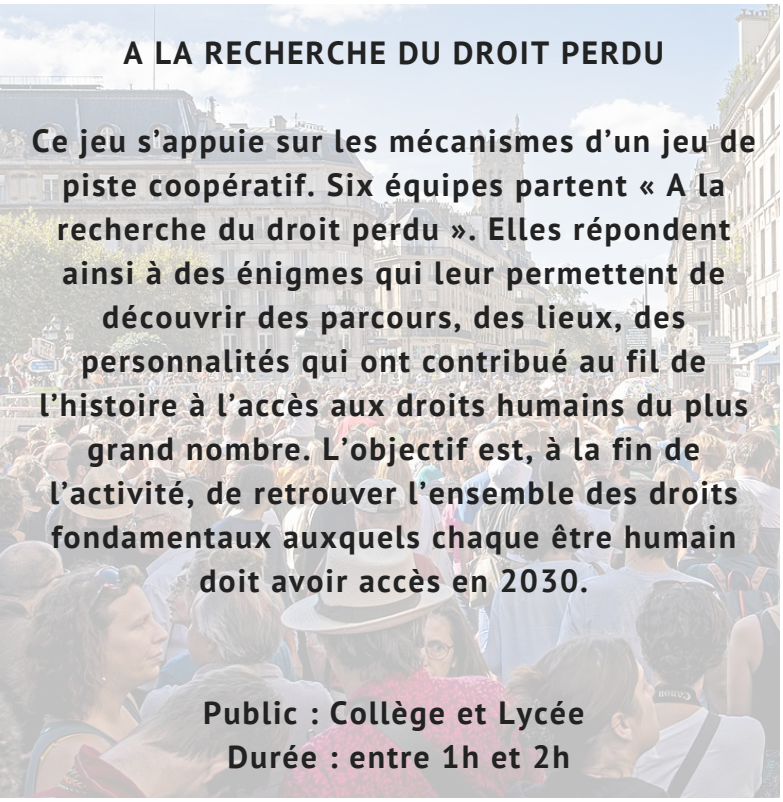
INFORMATIONS LOGISTIQUES

- **Durée de la session** : 6h de formation
- **Nombre de participants** : de 8 à 15 participant·e·s
- **Localisations possibles** : Nouvelle-Aquitaine, Ile-de-France, Hauts-de-France et Auvergne-Rhône-Alpes
- **Tarif :** En fonction des capacités de financement de votre structure

DROITS FONDAMENTAUX ET ÉGALITÉ DES SEXES

FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Découvrir les outils "A la recherche du droit perdu" et "Cheval de bataille" à destination des 12-25 ans.**
- **Approfondir les thématiques des inégalités réduites (ODD 10) et de l'égalité entre les sexes (ODD 5) en lien avec les 17 ODD**
- **Apprendre à animer et débriefer les 2 outils**



A LA RECHERCHE DU DROIT PERDU

Ce jeu s'appuie sur les mécanismes d'un jeu de piste coopératif. Six équipes partent « A la recherche du droit perdu ». Elles répondent ainsi à des énigmes qui leur permettent de découvrir des parcours, des lieux, des personnalités qui ont contribué au fil de l'histoire à l'accès aux droits humains du plus grand nombre. L'objectif est, à la fin de l'activité, de retrouver l'ensemble des droits fondamentaux auxquels chaque être humain doit avoir accès en 2030.

Public : Collège et Lycée
Durée : entre 1h et 2h

CHEVAL DE BATAILLE

En reprenant le principe du jeu des petits chevaux, les élèves sont invité·e·s à faire faire à leur pion le tour du plateau. Sans le savoir, deux équipes représentent le sexe masculin et deux équipes représentent le sexe féminin. Chaque quart du plateau représente des environnements différents : Famille et travaux domestiques ; Politique, décisions et institutions ; Économie et professionnel ; Santé et sanitaire. En fonction de leur sexe, des bonus ou malus sont accordés aux équipes.

Public : Collège et Lycée
Durée : 2h

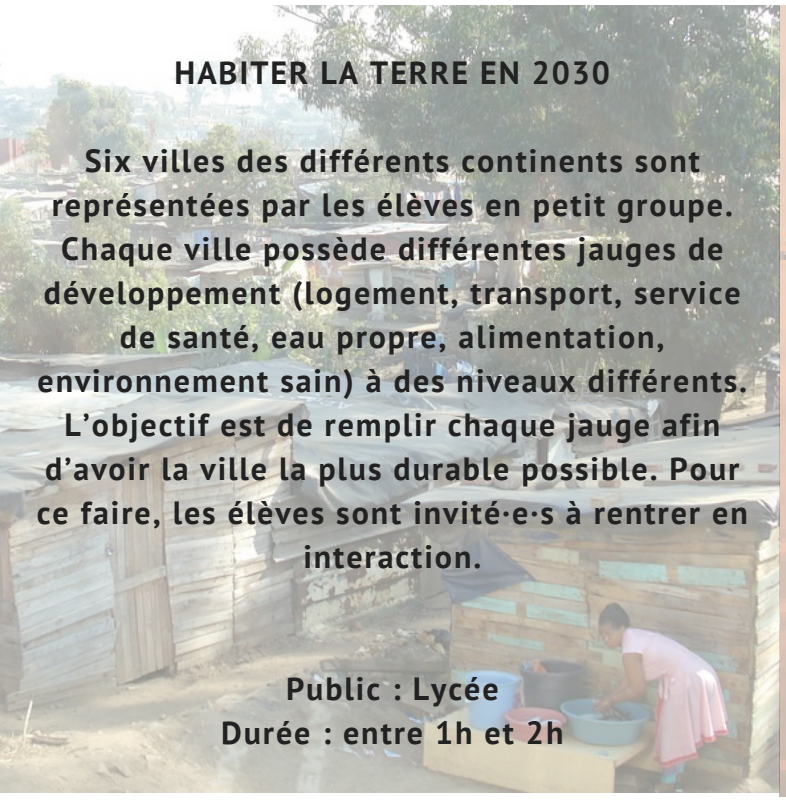
INFORMATIONS LOGISTIQUES

- **Durée de la session** : 6h de formation
- **Nombre de participants** : de 8 à 15 participant·e·s
- **Localisations possibles** : Nouvelle-Aquitaine, Ile-de-France, Hauts-de-France et Auvergne-Rhône-Alpes
- **Tarif :** En fonction des capacités de financement de votre structure

VILLES DURABLES ET ÉNERGIES

FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

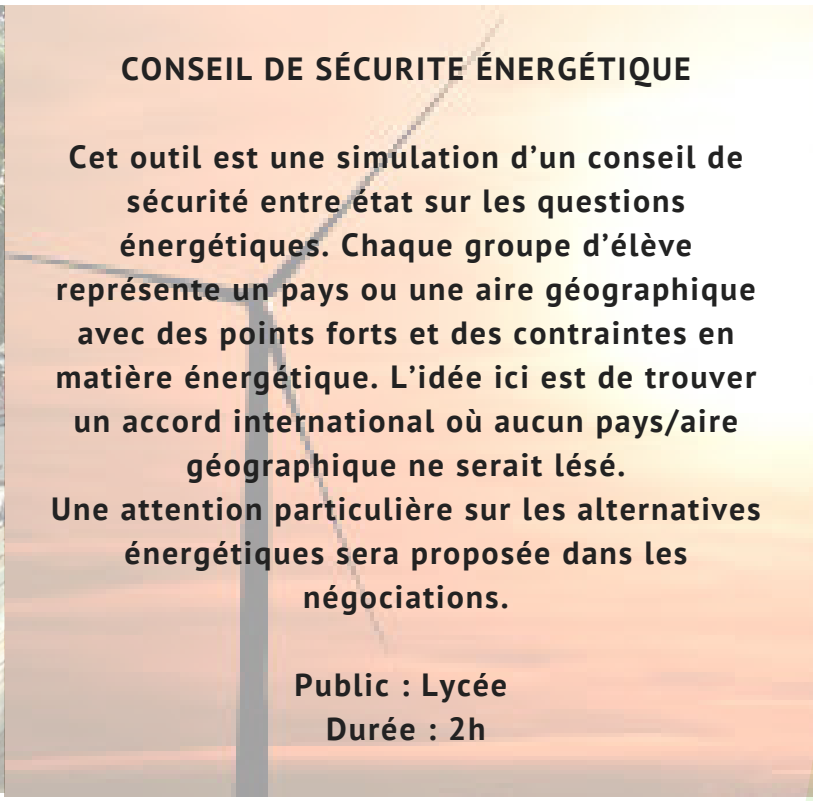
- **Découvrir les outils "Habiter la terre en 2030" et "Le conseil de sécurité énergétique" à destination des 12-25 ans.**
- **Approfondir les thématiques des villes durable (ODD 11) et de l'énergie (ODD 7) en lien avec les 17 ODD**
- **Apprendre à animer et débriefer les 2 outils**



HABITER LA TERRE EN 2030

Six villes des différents continents sont représentées par les élèves en petit groupe. Chaque ville possède différentes jauges de développement (logement, transport, service de santé, eau propre, alimentation, environnement sain) à des niveaux différents. L'objectif est de remplir chaque jauge afin d'avoir la ville la plus durable possible. Pour ce faire, les élèves sont invité·e·s à rentrer en interaction.

Public : Lycée
Durée : entre 1h et 2h



CONSEIL DE SÉCURITE ÉNERGÉTIQUE

Cet outil est une simulation d'un conseil de sécurité entre état sur les questions énergétiques. Chaque groupe d'élève représente un pays ou une aire géographique avec des points forts et des contraintes en matière énergétique. L'idée ici est de trouver un accord international où aucun pays/aire géographique ne serait lésé.
Une attention particulière sur les alternatives énergétiques sera proposée dans les négociations.

Public : Lycée
Durée : 2h

INFORMATIONS LOGISTIQUES

- **Durée de la session** : 6h de formation
- **Nombre de participants** : de 8 à 15 participant·e·s
- **Localisations possibles** : Nouvelle-Aquitaine, Ile-de-France, Hauts-de-France et Auvergne-Rhône-Alpes
- **Tarif :** En fonction des capacités de financement de votre structure

TRAVAIL ET PAUVRETÉ

FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Découvrir les outils "Le travail en question" et "Fin de la pauvreté" à destination des 12-25 ans.**
- **Approfondir les thématiques du travail décent (ODD 8) et de la pauvreté (ODD 1) en lien avec les 17 ODD**
- **Apprendre à animer et débriefer les 2 outils**

LE TRAVAIL EN QUESTION

Chaque équipe représente une entreprise de production. Les institutions internationales et les États ont décidé de faire payer de lourdes amendes aux entreprises qui ne garantissent pas des conditions de travail décentes à leurs travailleur·euse·s. L'objectif du jeu est de garantir des conditions de travail satisfaisantes tout en maintenant une croissance économique. A chaque tour de jeu, chaque équipe doit faire des choix (abordant ainsi plusieurs ODD) ayant diverses conséquences.

Public : Collège et Lycée
Durée : 2h

FIN DE LA PAUVRETÉ

Dans cet outil pédagogique, chaque groupe d'élèves incarne différents personnages de différents pays dans le monde. Ces personnages sont en situation de précarité(s) dans différents domaines et symbolisés par le niveau des curseurs de vert à rouge. Chaque personnage a pour objectif de sortir de la précarité en faisant des actions. Chaque action n'est pas forcément positive et illustre des conséquences de la précarité.

Public : Collège et Lycée
Durée : 2h

INFORMATIONS LOGISTIQUES

- **Durée de la session** : 6h de formation
- **Nombre de participants** : de 8 à 15 participant·e·s
- **Localisations possibles** : Nouvelle-Aquitaine, Ile-de-France, Hauts-de-France et Auvergne-Rhône-Alpes
- **Tarif :** En fonction des capacités de financement de votre structure

VOUS SOUHAITEZ RÉALISER UNE JOURNÉE DE FORMATION ?

CONTACTEZ NOUS : CONTACT@KURIOZ.ORG / 05 49 41 49 11

A l'écoute de vos besoins et de votre contexte professionnel, nous construirons une journée adaptée en terme de calendrier, tarif et localisation.

COORDINATRICE DU PROJET

6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES TECHNIQUES

PARTENAIRES FINANCIERS

Conception-rédaction : KuriOz
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Elix by Yak - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project