



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Activités pour animateurs jeunesse



Introduction.....	3
• ODD en Jeu.....	4
• Maîtriser les ODD	5
• Quiz et échange sur les ODD	6
• Idées pour un monde meilleur	7
• ODD—jeu de rôle	9
• SEscape game.....	10
• Explorer l’Entrepreneuriat comme Mode d’apprentissage	12
• Cartographie de l’Entrepreneuriat Social et des ODD	14
• Les ODD en Action pour le Climat	16
• Démarche Design et Méthodologie de Co-design	18
• Pas à pas vers l’Avenir : une Aventure avec les Objectifs de Développement Durable.....	20
Comment créer un module de formation.....	22
Annexes.....	23
...1 – Quiz et échange sur les ODD	
...2 – ODD – jeu de rôle	
...3 – SEscape game	
...4 – Cartographie de l’Entrepreneuriat comme Mode d’apprentissage	
...5 – Les ODD en Action pour le Climat	
...6 – Démarche Design et Méthodologie de Co-design	





Les Objectifs de Développement Durable des Nations Unies représentent l'agenda commun mondial pour éradiquer la pauvreté et la faim, garantir l'éducation, des emplois décents et l'égalité, réduire les inégalités, assurer une production durable, des infrastructures et une énergie, et lutter contre le changement climatique.

Le but des Objectifs de Développement Durable des Nations Unies est de pouvoir vivre correctement aujourd'hui et de laisser le monde dans un bon état aux générations futures.



Le projet YESSS cherche à inciter les jeunes à lancer des initiatives qui profitent à la fois à tout le monde et à la nature.

Ce livret propose des idées sur la manière dont les jeunes, et les personnes travaillant avec les jeunes, peuvent créer des activités qui encouragent le travail et l'entrepreneuriat autour de la durabilité sociale, écologique et économique.

ODD EN JEU



Groupe cible :

À partir de 15 ans

Durée :

45-90 min

Objectifs :

- Se familiariser avec les ODD de manière intéressante ;
- Avoir une idée du nombre de sous-thèmes et de perspectives sous chaque objectif ;
- Faciliter la discussion sur les solutions possibles et les potentielles conséquences positives ou négatives ;
- Réfléchir aux actions et décisions quotidiennes liées à la réalisation des ODD.

Type d'activité :

Jeu de société

Instructions :

Le jeu est composé d'une application (avec tout le contenu) et d'un jeu de société traditionnel.

Les participants doivent écouter l'introduction. Ensuite, ils participent à une session plénière. Puis, ils jouent en groupes, et enfin, ils participent à une discussion.

Étapes :

- Une brève introduction du jeu et des règles ;
- Jouer le jeu en plénière, sous la conduite d'un animateur
- Jouer aux jeux en groupes ;
- Débriefing – discuter des « questions et réponses » et des actions qui ont le plus surpris.
- Parler des dilemmes rencontrés.

ODD :

Tous

Créé par :

FN-FORBUNDET

Vous pouvez trouver les règles ici : https://fnforbundet.dk/media/1734/gre_boardgame_rules_english.pdf

Vous pouvez télécharger l'application gratuite ici : <https://apps.apple.com/us/app/global-goals-at-stake/id1453854576> or https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fngame&hl=en_US

Vous pouvez trouver tout le contenu en version imprimable ici : <https://fnforbundet.dk/for-skoler/global-goals-at-stake/>

Maîtriser les ODD



Groupe cible :

À partir de 15 ans

Objectifs :

- Comprendre comment et pourquoi les Objectifs de Développement Durable (ODD) sont liés.
- Améliorer la capacité à argumenter.

Organisation :

Chaque participant reçoit une carte contenant un ODD, ils sont en rond et une personne a un long fil de laine destiné à relier les joueurs entre eux de manière de plus en plus complexe à mesure que le jeu avance. Chacun leur tour, il identifie l'ODD qui est relié à la carte en expliquant pourquoi.

Type d'activité :

Discussion interactive

Instructions :

Chaque membre du groupe reçoit une carte sur laquelle figure l'un des ODD. Le groupe se met ensuite en cercle et chacun montre ses cartes. Après quelques minutes de réflexion, les participants, chacun leur tour, vont expliquer l'ODD qui leur a été attribué et pourquoi il est important.

ODD :

Tous

L'animateur donne un morceau du fil à l'un des participants et lui demande de le passer à une personne ayant un ODD qu'il considère comme lié à son propre ODD ou comme une condition préalable à celui-ci.

Créé par :

FN-FORBUNDET

Le raisonnement peut être du type : « Je pense que l'ODD 15 est lié à l'ODD 14 parce qu'ils sont tous deux liés à la protection de la nature et des animaux, que ce soit dans l'océan ou sur la terre ferme » ...

Après plusieurs tours, une toile d'araignée devrait s'être formée à partir du fil noué autour des doigts de plusieurs participants.

L'animateur demande alors à un (ou plusieurs) participant(s) de dénouer le fil autour de son doigt. La toile d'araignée devient alors plus lâche et moins stable : l'enseignant demande aux participants de faire le lien avec les ODD. Par exemple, que se passerait-il si l'un des ODD n'était pas du tout traité ? Lancez une discussion sur la façon dont les ODD sont interconnectés et dépendent les uns des autres.

Quiz et échange

Groupe cible :

À partir de 15 ans

Objectifs :

- Aider les étudiants à tester et à améliorer leurs connaissances sur l'histoire, l'influence géopolitique et les objectifs de l'ONU.

Organisation :

Il se présente sous forme de pages imprimées de cartes avec des questions et de réponses, chaque joueur en reçoit un.

Durée :

30 min

Type d'activité :

Activité de marche et de discussion

Instructions :

Sur chaque petit carré de papier figure une question sur les Nations Unies, ainsi que la réponse à cette question. Découpez les cartes. Chaque joueur reçoit une carte. Chacun se déplace pour trouver une personne à qui lire sa question. La deuxième personne répond, puis lit sa propre question, à laquelle la première personne répond. Les joueurs échangent leurs cartes et recommencent avec un nouveau partenaire.

ODD :

Tous

Documents à imprimer :

Voir annexe n°1

Créé par :

FN-FORBUNDET



Idées pour un monde meilleur (1)

Groupe cible :

À partir de 15 ans

Durée :

2 heures

Type d'activité :

Travail de groupe

ODD :

Tous

Créé par :

FN-FORBUNDET

Objectifs :

- Générer des idées ;
- Savoir planifier un processus ;
- Réfléchir à la raison pour laquelle vos idées sont bonnes pour le monde – dans ce que vous envisagez, quels sont les ODD qu'elles abordent ;
- Donner et recevoir des retours.

Organisation :

Les participants doivent essayer d'envisager un défi dans leur communauté locale, puis de proposer des idées pour un projet qui pourrait le résoudre, en tenant compte de la chaîne de valeur et d'autres aspects du processus.

Instructions :

Par groupes :

Brainstormez des idées pour un évènement, un projet ou un produit – cela pourrait également être un moyen de résoudre un problème ou d'aider quelqu'un. Réfléchissez à un défi dans votre communauté locale, puis proposer des idées pour un projet qui pourrait le résoudre, en tenant compte de la chaîne de valeur et d'autres aspects du processus.

Choisissez-en une.

En groupes – déterminez :

- Quel défi doit être relevé ?
- Quelle est la situation actuelle ?
- Quelle est votre mission ?
- Votre produit/projet
- Votre groupe cible
- Pourquoi quelqu'un devrait utiliser, acheter ou rejoindre votre produit ou projet ?
- Quels ODD votre produit/projet cible-t-il ?
- Économie ?
- Défis (par exemple, la concurrence)

Retour - 2 groupes présentent leurs plans et se donnent des retours constructifs.

Idées pour un monde meilleur (2)

Groupe cible :

À partir de 15 ans

Durée :

2 heures

Type d'activité :

Travail de groupe

ODD :

Tous

Créé par :

FN-FORBUNDET

Exemples :

Défi : Manque d'inclusion des groupes ethniques dans la région. Produit/projet : Festival de théâtre axé sur l'ethnicité et l'inclusion

Défi : Manque d'options végétariennes à la cantine. Produit/projet : alternative végétarienne

Défi : Surconsommation dans la vie quotidienne. Produit/projet : échange de vêtements au sein de la communauté locale

Défi : Surconsommation dans la vie quotidienne. Produit/projet : atelier de réparation au niveau local

Défi : Manque de mobilisation des personnes ayant des difficultés sociales. Produit/projet : implication de ces personnes dans l'atelier de réparation mentionné ci-dessus

Retour - 2 groupes présentent chacun leurs plans et se donnent des retours constructifs

Les groupes : Faire une présentation

Propositions de présentation :

- Diapositives ;
- Affiche ;
- Vidéo ;
- Présentation explicative ;
- Chanson/un rap, un poème etc.



TRAVAILLER ENSEMBLE POUR 2030 : ODD

Jeu de rôle

Objectifs :

- Comprendre l'Agenda 2030 et les ODD ;
- Savoir comment mobiliser les gens pour soutenir efficacement vos projets à travers l'économie sociale ;
- Développer des compétences en coopération ;
- S'organiser pour construire un avenir durable.

Groupe cible :

À partir de 15 ans

Durée :

45-90 min

Type d'activité :

Jeu de rôle

ODD :

Tous

Taille des groupes :

4 à 12 joueurs et
1 animateur

Inspiré de :

L'association
LaFonda

Adapté par :

MDE40 Wipsee

But du jeu :

Résoudre un défi en 30 minutes en travaillant ensemble autour de la table.

Matériel :

- 1 carte défi
- Cartes acteurs
- Cartes positions
- Tableau des 17 ODD
- Brouillon pour brainstorming + stylos, etc.

Les cartes sont en retrouver en suivant ou via ce lien :
<https://drive.google.com/drive/folders/1iyFUCe4Ve-z0xJwiYSV7j9m2S4Es5q8F?usp=sharing>

Organisation du jeu :

1) Mise en place et introduction au jeu (10 minutes). L'animateur présente le jeu et ses objectifs.

2) 30 minutes de temps de jeu (jeu de rôle)

Les participants devront brainstormer pour trouver une réponse commune au problème pose, en tenant compte des ODD pertinents et de l'économie sociale. Chacun aura un rôle clé à jouer dans le projet et devra discuter du type d'implication et de la forme qu'elle devrait prendre.

3) Débriefing (5 minutes)

Voir annexe 2 pour des instructions supplémentaires, les cartes de rôles, les défis etc.

SEscape game (1)

Groupe cible :

À partir de 15 ans

Taille des groupes :

5 à 12 joueurs et
1 ou 2
animateurs

Durée :

45 min

Type d'activité :

Escape Game

ODD :

17 et 11

Créé par :

MDE40 WIPSEE



Objectifs :

- Comprendre l'Économie Sociale
- Savoir mobiliser les gens pour soutenir efficacement vos projets
- Développer des compétences en coopération
- S'organiser pour construire un avenir durable

Le rôle de l'animateur :

L'animateur doit préparer tout le matériel et le lieu pour l'escape game à l'avance. Pendant le jeu, l'animateur peut être présent mais ne doit pas aider les participants. Le temps peut être projeté sur un tableau pour que les participants puissent le suivre, ou l'animateur peut donner le temps toutes les 10 minutes.

Si le groupe est bloqué, l'animateur peut également donner des indices.

But du jeu : Résoudre un défi en 45 minutes en travaillant ensemble.

Matériel :

- 4 boîtes
- Cadenas
- Brochure
- 4 fioles

Organisation du jeu (45 minutes) :

1. Vidéo d'introduction (2 minutes)

Les participants vont regarder une vidéo qui va leur présenter le contexte du jeu et lancer la partie.

2. Début du Secape Game (35 minutes)

Boîte n°1

Les participants trouveront une grille de mots croisés où ils devront trouver tous les mots afin de découvrir le dernier.

https://drive.google.com/file/d/1C0Bjy4cWB8jVjTdp38E7b_AIZ7QDU6TL/view?usp=sharing (ou voir l'annexe 4).

Dans la boîte, ils trouveront une fiole remplie d'un liquide avec une étiquette étrange... Ils doivent trouver le code de la serrure de la boîte n°2...

SEscape game (2)

Boîte n°2

Dans la boîte, ils trouveront des brochures sur différents thèmes, mais quelque chose se cache parmi tous ces objets... Une fois de plus, ils devront résoudre le mystère.

Ah oui, autre chose : il y a une autre fiole dans la boîte avec un autocollant dessus... différent de la précédente...

Une fois les deux mystères résolus, ils se dirigeront vers l'animateur... qui leur donnera un élément pour les aider à ouvrir la boîte suivante...

Boîte n°3

Des images différentes représentant des choses différentes... mais pourront-ils résoudre les indices cachés à l'intérieur ?

Une autre fiole ! Un autocollant ! C'est étrange...

Il leur faut un autre code pour ouvrir la dernière boîte...

Boîte n°4

La boîte n°4 contient un mélange de plusieurs objets que les participants devront résoudre : une montre, un maillot de sport, des photos, un journal intime ? Qu'est-ce que signifie tout cela ?

Ils doivent trouver l'indice cache pour ouvrir la dernière serrure qui leur donnera la clef de la dernière énigme...

Ce dernier indice leur permettra de découvrir la dernière partie du jeu et de le terminer.

Fin

Ils découvriront un dernier message plein d'espoir pour leur village.

Tous les outils nécessaires sont à retrouver dans l'annexe 4.

Explorer l'Entrepreneuriat comme Mode d'apprentissage (1)

Groupe cible :

À partir de 14 ans

Durée :

2h30

Type d'activité :

Travail d'équipe

Thèmes :

Entrepreneuriat social et les 17 ODD

Créé par :

MDE40 WIPSEE

Objectifs :

- Comprendre les concepts clés de l'entrepreneuriat, de l'économie sociale et des ODD ;
- Acquérir des compétences en créativité, résolution de problèmes, intelligence collective et pensée critique ;
- Apprendre à développer une idée entrepreneuriale alignée avec les principes de l'économie sociale et des ODD (durabilité, inclusion sociale, impact environnemental...) ;
- Comprendre les étapes clés de la conception de projet.

Le rôle de l'animateur

L'animateur travaillera en amont sur les enjeux sociétaux en fonction du groupe de participants. Tout au long de l'activité, il apportera un soutien aux groupes qui en ont besoin, mais ne donnera pas d'idées concrètes.

Objectif du jeu : L'objectif est d'encourager les participants à travailler ensemble pour proposer une idée de projet concrète et viable en réponse à un problème donné. Ils seront encouragés à réfléchir ensemble et à évaluer l'impact de leur projet sur les ODD.

Matériel :

- Fiche sur l'économie sociale ;
- Tableau des 17 ODD ;
- Carte avec des problèmes sociétaux ;
- Brouillon pour brainstorming + stylos, etc ;
- Ordinateur (un par groupe) ;
- Manuel « Comment savoir si mon projet de mobilité jeunesse contribue au développement durable ? » (1 par équipe) ;
- Enveloppe avec des informations sur les problèmes sociétaux choisis.

Organisation du jeu :

1. Mise en place et introduction au jeu (10 minutes)
2. Étapes

L'animateur présente le module et les objectifs aux groupes. Si les participants n'ont pas de connaissances, prévoir un temps de présentation de l'ESS et des ODD (prévoir 20 minutes pour la présentation ou plus selon les besoins).

Les participants seront répartis en groupes de 3 ou 4 personnes maximum. Chaque groupe disposera d'un tableau avec tous les ODD et d'une fiche explicative sur l'économie sociale avec les grands principes. L'animateur distribue une carte sur laquelle figure un problème sociétal. Cette carte est obligatoire et les groupes ne peuvent pas la changer ou l'échanger. (10 minutes)

Explorer l'Entrepreneuriat comme Mode d'apprentissage (2)

Chaque groupe aura 20 minutes pour réfléchir à la manière d'aborder le problème proposé. Le groupe n'est pas censé avoir tous les éléments en 20 minutes, mais plutôt une idée plus ou moins concrète du projet.

Au cours de ce brainstorming, ils devront choisir 3 ODD sur lesquels ils souhaitent avoir un impact. Une fois qu'ils auront choisi les 3 ODD, ils ne pourront plus les changer au cours des activités. (30 minutes)

3. Temps de création

Les groupes doivent créer un projet/une initiative qui répond à la problématique proposée en tenant compte des obligations : Dimension ESS, impact sur les ODD choisis, viabilité du projet.

Ils devront également travailler sur un logo, une stratégie, le groupe cible, la zone géographique du projet et sa réalisation.

Ils devront répondre à une série de questions pour les aider à avancer :

- Quels sont les objectifs du projet ?
- Quel est le groupe cible ?
- Quels sont les besoins auxquels il répond ?
- Quelle est la durée du projet ?
- Quel est le budget ? Comment sera-t-il financé ?
- Qui sont les partenaires ?
- Quelles activités souhaitez-vous mettre en place ?

Pour évaluer l'impact de leur projet sur les ODD, ils utiliseront la version papier ou numérique du questionnaire « *Comment savoir si mon projet de mobilité des jeunes contribue au développement durable* » créé par la MDE40 WIPSEE et des partenaires français. Ce questionnaire permet au groupe de voir comment il a un impact sur les ODD choisis au départ, mais aussi de voir quels ODD ne sont pas du tout impactés et comment ils peuvent améliorer cela (45 minutes).

Prévoir une pause de 15 minutes.

Les groupes devront présenter leur projet devant les autres groupes. Ils peuvent le présenter de la manière qu'ils souhaitent : pitch, vidéo, post sur les réseaux sociaux, animation graphique, etc. Ils ont chacun 5 minutes pour le présenter (Temps en fonction du nombre de groupes)

4. Débriefing de 10 minutes

L'animateur encouragera les participants à faire le point sur l'activité, ce qu'ils ont appris, etc.

5. Adaptation

L'animateur peut également, en fonction du groupe/de l'âge, etc., préparer des enveloppes dans lesquelles les participants auront des informations relatives à la problématique proposée. Ils peuvent utiliser ces informations pour créer leur projet. Si l'animateur souhaite fournir une enveloppe contenant des informations, il devra la préparer en amont en fonction de la problématique choisie.

Il leur donnera également une ligne directrice quant à ce qu'ils doivent créer : une association, un projet de mobilité, etc. Le fait de donner une ligne directrice permet de varier les propositions à la fin du jeu.

Cartographie de l'Entrepreneuriat Social et des ODD (1)

Groupe cible :

À partir de 13 ans et
1 animateur

Durée :

2 heures

Type d'activité :

Activité de groupe

ODD :

Tous

Créé par :

HORIZONTE/INNETICA

Objectifs du jeu

- Identifier les projets sociaux existants dans notre environnement qui peuvent être liés à chacun des 17 ODD ;
- Reconnaître les 3 piliers du développement durable : économique, social et environnemental à travers l'identification et l'étude des bonnes pratiques ;
- Connaître l'application pratique des ODD dans l'entrepreneuriat pour les intégrer dans l'entrepreneuriat social des jeunes ;
- Examiner le changement climatique et le rôle des jeunes entrepreneurs sociaux en tant que force motrice du changement social et de l'innovation ;
- Savoir comment devenir un acteur de changement pour les valeurs sociales : changer et voir le monde tel qu'il pourrait être, non tel qu'il est, en apportant une perspective internationale de l'économie sociale ;
- Participer à un projet de recherche pour la création d'une base de données d'organisation durables selon les 17 ODD et l'Agenda 2030 ;
- Participer activement à la construction d'un avenir meilleur.

Le rôle de l'animateur

Apporter une technique d'apprentissage par le jeu combiné à une recherche dynamique

Expliquer les 17 ODD et le concept d'entrepreneuriat pour comprendre l'importance du rôle de l'entrepreneuriat social des jeunes : travailler pour un monde meilleur pour les gens, l'économie et l'environnement.

Adapter l'activité aux besoins du groupe.

Les aider à utiliser l'application Google Maps.

Encadrer le groupe, le guider et veiller à ce qu'il ne s'écarte pas des objectifs et ne se disperse pas.

Proposer un travail plus approfondi avec tous les secteurs/acteurs sociaux de la zone cartographiée : les autorités locales, les associations, les entreprises et même les particuliers. Ce travail participatif s'inscrirait dans la durée afin de réaliser une cartographie complète et de la tenir à jour. Elle servirait ainsi d'information, de dynamique de travail, de formation mixte et intergénérationnelle ouverte à tous les acteurs concernés.

Cartographie de l'Entrepreneuriat Social et des ODD (2)

But du jeu

Comprendre la relation entre les ODD et l'entrepreneuriat social pour assimiler l'importance du rôle de l'entrepreneuriat social des jeunes : travailler pour un monde meilleur pour tous, l'économie et l'environnement. Cette activité inclut les 17 ODD de l'Agenda 2030.

L'activité se présente sous la forme d'une cartographie des expériences et des structures dans votre région (par exemple en Aragon), en identifiant les ODD parmi les 17 ODD de l'Agenda 2030 liés à ces expériences.

Les participants peuvent être invités à collecter des informations quelques jours avant de réaliser les activités sous la forme d'un jeu de recherche. Cette activité est conçue pour ne pas être une action isolée et ponctuelle, mais plutôt pour être maintenue et mise à jour au fil du temps.

C'est une activité visant à élaborer un schéma de travail.

Matériel :

- Pour les participants : téléphone portable et ordinateur portable (1 par groupe)
- Pour l'animateur : ordinateur portable, écran et projecteur
- Google Maps sur les ordinateurs portables
- Chronomètre ou application de chronomètre mobile
- 17 cartes des ODD
- Post-it
- Carnet de notes
- Stylo

Voir annexe 3

Les ODD en Action pour le Climat (1)

Groupe cible :

À partir de 13 ans

4 à 20 joueurs en minimum 2 groupes et 1 animateur

Durée :

1 heure

Type d'activité :

Fondée sur la méthodologie QUIZ

ODD :

Tous

Créée par :

HORIZONTE/INNETICA

Objectifs du jeu :

1. Identifier parmi les 17 ODD, ceux directement liés au changement climatique.
 - ODD 7 : Garantir l'accès à une énergie abordable, sûre, durable et moderne.
 - ODD 11 : Rendre les villes plus inclusives, sûres, résistantes et durables.
 - ODD 13 : Prendre des mesures d'urgence pour lutter contre le changement climatique et ses effets.
 - ODD 14 : Préserver et exploiter de manière durable les océans, les mers et les ressources marines.
2. Comprendre en détail la signification et l'importance de ces quatre ODD, en sensibilisant les jeunes.
3. Découvrir et partager les projets existants en lien avec les ODD sur le climat.
4. Connaître et comprendre la situation actuelle et comment les 4 ODD identifiés peuvent influencer l'avenir.
5. Participer activement à la construction d'un avenir meilleur.
6. Développer des compétences en travail de groupe.

Le rôle de l'animateur

Préparer le QUIZ, une liste de questions liées au sujet, en les adaptant aux besoins du groupe.

Créer un espace d'interaction amusant, dans lequel les participants se familiarisent avec la durabilité et les ODD de manière dynamique.

Le jeu peut se jouer en ligne avec l'application Quiz ou hors ligne pour encourager l'interaction entre les participants et travailler les compétences sociales.

Adapter le jeu aux besoins du groupe et choisir de le faire en ligne ou non.

Organiser le développement du jeu pour respecter les temps impartis.

Encadrer le groupe, le guider et veiller à ce qu'il ne s'écarte pas des objectifs et ne se disperse pas.

But du jeu

Apprendre grâce à la technique de la gamification. Répondre à 10 questions sur les ODD 7, 11, 13 et 14 à raison d'une minute par ODD. Le jeu se présente sous la forme d'un test à choix multiples. Le groupe ayant obtenu le plus de bonnes réponses (cartes vertes) gagne.

Un QUIZ est un jeu qui consiste à choisir la bonne réponse à une question.

C'est un moyen d'apprentissage beaucoup moins formel qu'un examen. Le Quiz est rapide, c'est une évaluation plus ludique et moins formelle, et il stimule les élèves dans le processus d'apprentissage.



Les ODD en Action pour le Climat (2)

Matériel : Jeu en ligne – Pour les utilisateurs : téléphone portable

- Application Quiz sur les téléphones portables de tous les participants
- Ordinateur portable, écran, projecteur

Jeu hors ligne (le plus adapté) – Cartes des ODD 7, 11, 13 et 14

- Cartes avec les questions à choix multiples
- Cartes vertes pour les bonnes réponses
- Cartes rouges pour les mauvaises réponses
- Chronomètre ou application mobile de chronomètre
- Ordinateur portable, écran, projecteur

Organisation du jeu :

1. Mise en place de 20 minutes sur les ODD et introduction au jeu
2. L'animateur fait une présentation générale des ODD de l'Agenda 2030 et explique que ce jeu porte sur les ODD :



L'animateur présente le jeu et ses objectifs.

Les joueurs sont répartis en groupes autour de la salle de jeu.

3. 20 minutes de temps de jeu.

Chaque groupe choisit un porte-parole pour donner la réponse choisie.

L'animateur lit la première question et les réponses possibles.

Les groupes disposent d'une minute pour décider de la réponse. Une fois le temps écoulé, les porte-parole donnent leur réponse chacun leur tour (décidé par l'animateur) et à voix haute. L'animateur dit la bonne réponse et chaque groupe qui a deviné correctement gagne une carte verte, ceux qui ont échoué reçoivent une carte rouge.

4. 5 minutes de clôture.

Le groupe gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de cartes vertes. En cas d'égalité, les groupes se partagent la première place.

Temps pour résoudre les doutes éventuels sur le sujet et les questions/réponses du Quiz.

Démarche Design et Méthodologie de Co-design

Groupe cible :

Tout âge

Groupes entre 5 et 10 personnes

Durée :

3 heures + 3 heures

Type d'activité :

Activité de groupe

ODD :

ODD en général

ESS en général

Créé par :

EGInA

Objectifs :

Résultats de l'apprentissage (Taxonomie de Bloom)

1. Niveau de connaissance

- Reconnaître la démarche design et l'innovation sociale comme deux éléments clés pour l'autonomisation personnelle et la prospérité collective.

2. Niveau de compréhension

- Comprendre la méthodologie derrière les approches de démarche design ;
- Cerner un problème social spécifique à explorer et à aborder ;
- Identifier les différents éléments d'un problème social spécifique ;
- Déterminer la recherche liée à une question sociale spécifique.

3. Niveau d'application

- Organiser des idées liées à un contexte ou à un sujet spécifique ;
- Préparer un projet articulé qui croiserait les ODD et l'ESS ;
- Produire un prototype d'un projet donné.

Organisation

PARTIE 1 ET 2

45 min

Activités d'échauffement et de renforcement de la cohésion d'équipe basées sur la démarche design (Tournoi Pierre-Papier-Ciseaux + Ninja).

15min – Courte pause

1h

Introduction aux méthodologies de démarche design (30 min de cours théorique +30 min d'activité pratique dans Miro)

15min - Pause

55min

Activité de team building basée sur la démarche design (Spaghetti Marshmallow Challenge) Création d'équipe. Rapide réflexion sur l'idée principale du groupe (Matériel nécessaire : 1 grande feuille blanche – Post-it en 3-4 couleurs, crayons, stylos)

Autre

*Les participants doivent disposer d'un ordinateur portable ou être invités à apporter leur propre ordinateur portable

Voir l'annexe 6

Démarche Design et Méthodologie de Co-design

Groupe cible :

Tout âge

Groupes entre 5 et 10 personnes

Durée :

3 heures

Type d'activité :

Activité de groupe

ODD :

ODD en général

ESS en général

Créé par :

HUB Nicosia

Objectifs :

- Permettre aux équipes de travailler ensemble sur leurs idées et d'appliquer la technique de la démarche design afin de perfectionner leurs concepts
- Faciliter une approche structurée de la résolution de problèmes, de l'itération et du prototypage au sein des équipes
- Offrir aux équipes l'opportunité de développer leur compréhension et d'appliquer les méthodologies de Design Thinking
- Présenter aux participants la plateforme YESSS et montrer son potentiel pour soutenir leurs projets
- Engager les participants dans des activités pilotes sur la plateforme YESSS afin de les familiariser avec ses fonctionnalités et d'évaluer son adéquation avec les besoins de leur projet

Une brève explication de l'activité :

Après les deux premières parties informatives, les équipes approfondiront leurs idées et appliqueront la démarche design pour affiner et développer davantage leurs concepts. Cela implique une approche structurée de la résolution de problèmes, de l'itération et du prototypage.

De plus, il y aura une présentation de la plateforme YESSS, suivie d'activités pilotes pour familiariser les participants avec ses fonctionnalités et son potentiel pour soutenir leurs projets.

1h

- Les équipes approfondissent leurs idées en appliquant les principes de la démarche de Design Thinking :
- Elles identifient et définissent les besoins de leurs utilisateurs, créent des solutions potentielles et des prototypes de concepts, et recueillent des commentaires afin d'itérer et de perfectionner leurs idées.
- Les animateurs guideront et soutiendront les équipes à chaque étape du processus de démarche design, en encourageant la collaboration et la créativité.

15min - Présentation de la plateforme YESSS :

- Introduire les participants à la plateforme YESSS, en mettant l'accent sur ses caractéristiques et ses fonctionnalités.
- Les participants apprendront comment la plateforme peut soutenir leurs projets en fournissant des outils de collaboration, de gestion de projet et de partage de ressources.

30min - Expérimentation de la plateforme :

- Les participants auront l'occasion d'explorer la plateforme YESSS directement à travers des activités pilotes.
- Les animateurs seront disponibles pour aider les participants et répondre à toute question ou préoccupation qu'ils pourraient avoir sur l'utilisation optimale de la plateforme.

Pas à pas vers l'Avenir : une Aventure avec les Objectifs de Développement Durable (1)

Groupe cible :

À partir de 15 ans

Durée :

2h30

Type d'activité :

Jeu

ODD :

Tous +
entrepreneuriat

Objectifs :

- Le jeu vise à aider les jeunes à comprendre les ODD de manière interactive.

Notre jeu permet également :

- De comprendre les ODD. Le jeu aidera les jeunes à comprendre le concept des ODD, leur importance et les objectifs spécifiques qu'ils visent à atteindre ;
- D'encourager les jeunes à réfléchir sur la manière de résoudre les problèmes mondiaux ;
- Il devrait promouvoir un sentiment de citoyenneté mondiale et d'empathie envers les personnes de différentes régions ;
- Il devrait promouvoir la coopération et la communication efficace chez les jeunes ;
- Il devrait encourager les jeunes à réfléchir aux implications éthiques de leurs décisions dans le jeu ;
- Il devrait inciter les jeunes à réfléchir aux ODD et à envisager comment ils peuvent contribuer aux ODD dans leur propre vie.

Cette activité se concentre sur les thèmes des ODD (Objectifs de Développement Durable) et de l'entrepreneuriat, en mettant particulièrement l'accent sur l'importance du rôle des jeunes entrepreneurs sociaux. Elle vise à sensibiliser les participants à l'importance de travailler pour un monde meilleur pour les gens, l'économie et l'environnement à travers le prisme de l'entrepreneuriat. La dynamique de l'activité englobe les 17 ODD de l'Agenda 2030, encourageant les participants à explorer comment ils peuvent contribuer à ces objectifs. L'objectif principal de cette activité est de révéler le potentiel des jeunes à développer des solutions innovantes et impactantes aux problèmes sociétaux.

Créé par :

KEPDER



Héros durable du futur

Brève explication de l'activité :

Le « Héros Durable du Futur » est un jeu interactif sur table où les joueurs apprennent ce que sont les Objectifs de Développement Durable. Le meneur de jeu pose des questions à partir des cartes de questions tandis que les groupes, divisés en groupes A et B, répondent aux questions en tentent de compléter les cartes des ODD, en essayant de faire un BINGO. Le groupe avec le plus grand nombre de BINGO gagne le jeu. Cette activité permet aux participants de prendre conscience des ODD et de les comprendre de manière ludique et attrayante.

Instructions :

Le jeu « Héros Durable du Futur » peut être organisé comme suit :

Matériel : Cartes de questions sur les ODD, tableau des scores, deux cloches, cartes des ODD, ordinateur portable.

Ordre des joueurs : Deux groupes égaux sont formés, A et B. Les deux groupes se rassemblent autour d'une table. Chaque table est munie d'une cloche.

Le meneur du jeu dispose d'un jeu de cartes de questions. Il pose les questions à l'aide des cartes de questions. 5 questions sont préparées pour chaque ODD. Cela fait un total de 85 questions. Les cartes de questions sont affichées à l'écran et posées par le meneur du jeu.

Les groupes A et B se concertent et le groupe qui est prêt à répondre appuie sur le buzzer.

L'animateur inscrit les points sur une feuille de score préparée à l'avance. Le groupe qui donne la bonne réponse gagne des points.

Cartes des ODD : 17 cartes sont préparées. Chaque carte est divisée en cinq, avec les bonnes réponses aux questions, chaque partie de la carte est fermée. Lorsque les 85 questions ont été posées, chaque carte est vérifiée et on découvre quels sont les ODD connus.

Vous pouvez personnaliser les règles et le déroulement du jeu en fonction des besoins et du nombre de joueurs. Vous pouvez également ajouter d'autres éléments aux cartes de questions, tels que des cartes de discussion ou de tâches, afin de rendre le jeu plus interactif.

Comment créer un module de formation

Objectifs :

- Promouvoir l'échange de bonnes pratiques/expériences ;
- Développer des compétences de communication dans un contexte interculturel ;
- Mettre en pratique les connaissances acquises ;
- Créer une Charte des indispensables.

L'objectif général de cette activité est de permettre aux participants de commencer par travailler en petits groupes pour réfléchir à ce qui est nécessaire pour créer un module de formation. Il leur sera demandé de réfléchir ensemble à une idée de charte qu'ils devraient suivre pour créer une activité. Le résultat final de cette activité sera la Charte des éléments essentiels à la création d'un module de formation. Cette charte leur appartiendra et ils pourront s'y référer chaque fois qu'ils en auront besoin.

Comment :

Présentations interactives, activités de groupe et réflexion collective.

Matériel :

- Tableau blanc ou tableau de conférence avec marqueurs
- Matériel pour les activités pratiques (feuilles de travail, stylos, etc.)
- Formulaire d'évaluation pour le feedback des participants

Organisation (1h30 au total)

1. Introduction (10 minutes) – Accueil des participants

2. Brainstorming (20 minutes)

Le groupe sera divisé en 4 et l'animateur donnera les instructions suivantes : « Chaque groupe va réfléchir à ce qui lui semble essentiel pour créer un module de formation. A quoi devons-nous penser au préalable ? Quels sont les domaines auxquels il faut réfléchir ? »

Ils ont 20 minutes pour réfléchir avec leur groupe. Ils ont du matériel sur leur table pour faire des brouillons si besoin.

3. Mise en commun des idées (20 minutes)

Au bout de 20 minutes, l'animateur demande au groupe de rejoindre un autre groupe, par exemple le groupe A rejoint le groupe B, et le groupe C rejoint le groupe D. Ensemble, ils vont mettre en commun leurs réflexions pour aboutir à une charte unique.

Ils ont 20 minutes.

4. Création de la charte des indispensables (30 minutes)

Tous les groupes se réunissent et présentent tour à tour la charte qu'ils ont élaborée. Ils pourront discuter des similitudes et des différences de leur charte.

Au cours des discussions, l'un des animateurs notera les idées des participants en les présentant sous forme d'une arborescence. L'objectif est d'aboutir à une charte finale qui sera à la disposition de tous. Ils pourront se référer à cette charte lorsqu'ils devront créer une activité.

Ils ont 30 minutes.

5. Bilan et feedback (10 minutes)

Annexes

Table des matières

ANNEXE 1 – Quiz et échange (1).....	24
ANNEXE 2 – ODD – Jeu de rôle (1).....	27
ANNEXE 3 - SEscape game - BOÎTE 1 (1).....	31
ANNEXE 4 - Cartographie de l'Entrepreneuriat Social et des ODD (1).....	36
ANNEXE 5 - Les ODD en Action pour le Climat (1).....	38
ANNEXE 6 – Démarche Design et Méthodologie de Co-design.....	41



ANNEXE 1 – Quiz et échange (1)



Question :

Que signifie ONU ?

Réponse :

Organisation des Nations Unies

Question :

À qui s'applique la Déclaration universelle des droits de l'homme ?

Réponse : Tout le monde (sans distinction de sexe, d'âge, de race, de handicap ou de religion)

Question :

Quelle est la date de la Journée internationale de l'ONU ?

Réponse :

24 octobre

Question :

Combien d'États membres des Nations Unies ont signé la Déclaration universelle des droits de l'homme ?

Réponse : Tous, les 193

Question :

Combien y a-t-il d'États membres permanents au Conseil de sécurité des Nations Unies ?

Réponse : 5

Question :

En quelle année la Déclaration universelle des droits de l'homme a-t-elle été adoptée ?

Réponse : 1948

Question :

Quels sont les 5 pays qui sont membres permanents du Conseil de sécurité ?

Réponse : États-Unis, France, Chine, Royaume-Uni et Russie.

Question :

À la suite de quel événement historique la Déclaration universelle des droits de l'homme des Nations unies a-t-elle été adoptée ??

Réponse : la deuxième guerre mondiale

Question :

Quels sont les trois domaines d'intervention des Nations Unies ?

Réponse :

- La Paix et sécurité ;
- Le Développement ;
- Les Droits de l'humain.

Question :

Combien d'articles compte la Déclaration universelle des droits de l'homme des Nations Unies ?

Réponse : elle compte 30 articles.

ANNEXE 1 – Quiz et échange (2)



Question :

L'ONU est-elle un gouvernement Mondial ?

Réponse :

Non – l'ONU n'est pas un gouvernement ; c'est une instance internationale de coopération entre les pays

Question :

Quel est le nom du programme alimentaire des Nations Unies qui sauve des vies pendant les crises et aide à nourrir les enfants pour qu'ils puissent aller à l'école ?

Réponse : PAM (Programme alimentaire mondial)

Question :

Combien y a-t-il d'objectifs dans les Objectifs de Développement Durable des Nations Unies ?

Réponse :

17 (ainsi que 169 cibles)

Question :

En quelle année les Objectifs de Développement Durable des Nations Unies ont-ils été adoptés ?

Réponse :

2015

Question :

Combien d'États membres compte l'ONU ?

Réponse :

L'ONU compte 193 États membres.

Question :

Quand le Danemark est-il devenu membre de l'ONU ?

Réponse :

1945, lorsque les Nations Unies ont été créées

Question :

Combien de pays ont participé à la création de l'ONU ?

Réponse : 51, dont le Danemark

Question :

En combine de langues la Déclaration universelles des droits de l'homme est-elle traduite ?

Réponse :

Plus de 500 langues

Question :

Comment les Nations Unies se financent-elles ?

Réponse :

Les États membres versent chacun un montant annuel

Question :

Quel est le nom du traité international de l'ONU qui définit les principes de base des relations internationales

Réponse : la Charte des Nation Unies

ANNEXE 1 – Quiz et échange (3)



Question :

Où les Objectifs de Développement Durable des Nations Unies ont-ils été adoptés ?

Réponse :

Lors d'un sommet des Nations Unies à New York

Question :

Qui a adopté les Objectifs de Développement Durable ?

Réponse : Les 193 chefs d'État et de gouvernement des États membres des Nations Unies.

Question :

Quel est le nom de la convention liée à la Déclaration universelle des droits de l'homme qui traite des droits de l'enfant ?

Réponse : La Convention relative aux droits de l'enfant

Question :

Quel est le titre du chef de l'administration de l'ONU ?

Réponse : Secrétaire général

Question :

Combien d'États membres de l'ONU siègent au Conseil de sécurité ?

Réponse : 15

ANNEXE 2 – TRAVAILLER ENSEMBLE POUR 2030

Jeu de rôle (1)

Inspirée d'un jeu français de l'association LaFonda

Matériel :

Cartes de défis : l'animateur peut créer des défis en fonction des ODD choisis, aux niveaux local, national, européen ou international. Les cartes de défi sont composées du défi, de l'ODD principal, des ODD touchés et de données sur le sujet.

Cartes acteurs : tout au long du jeu, chaque joueur joue le rôle de l'un des acteurs suivants :

- Autorités locales/Commission européenne
- Associations locales
- ONG européennes
- Individus

Sur les cartes, chaque joueur découvrira son rôle et ses missions en fonction des défis.

Cartes positionnement : ces cartes permettent aux joueurs de se positionner dans le projet/initiative créé. Ils pourront choisir entre :

- Chef de projet : il prend la tête du projet pour résoudre le défi en proposant une solution sous forme de projet et/ou d'initiative qui sera élaborée collectivement
- Partenaire : il participe à la solution choisie pour résoudre le défi
- Accord : il est d'accord avec la solution sans s'impliquer dans sa réalisation
- Veto : il s'oppose à la solution choisie et empêche de résoudre le défi

Les cartes sont en retrouver en suivant ou via ce lien : <https://drive.google.com/drive/folders/1iyFUCe4Ve-z0xJwiYSV7j9m2S4Es5q8F?usp=sharing>

Organisation du jeu :

1. 10 minutes de mise en place et d'introduction au jeu

L'animateur introduit le jeu en présentant le jeu et ses objectifs. En fonction des connaissances des joueurs, il présente l'Agenda 2030 et les 17 ODD. Il remet ensuite à chaque participant une carte joueur, suivi des cartes de rôles. Chaque joueur fait un tour de table pour présenter son rôle aux autres. L'animateur place ensuite la carte de défi au centre de la table. Il s'assure que tous les joueurs ont compris le défi.

2. 30 minutes de jeu

Les acteurs choisissent s'ils veulent être le « chef de projet » pour le défi. Ils décident de la manière dont ils veulent personifier leur rôle en fonction de l'acteur qu'ils jouent et formulent une solution au défi qu'ils notent sur un post-it.

Chaque acteur place sa carte « chef de projet » à côté du défi, et l'un après l'autre, ils énoncent leur projet à voix haute et placent un post-it à côté de leur carte « chef de projet ». S'il y a plusieurs porteurs de projet pour un même défi, une période de négociation s'ouvre :

- Soit ils se mettent d'accord entre eux, ne laissant qu'un seul chef de projet,
- Soit ils se mettent d'accord entre eux pour formuler un nouveau projet, qu'ils réécrivent sur un nouveau post-it.

Une fois le projet formulé, chaque joueur réfléchit à sa position, selon le rôle qu'il joue : partenaire, soutien, financeur, accord ou veto. Chacun prépare un argument pour justifier sa position

ANNEXE 2 – ODD – Jeu de rôle (3)

Commence la phase de résolution du défi.

Si une carte « Veto » est jouée, le joueur adverse en explique les raisons. Le chef de projet est invité à répondre pour convaincre le joueur de lever son veto.

- Si une carte « Partenaire » est jouée, le joueur qui propose le partenariat est invité à en préciser les modalités. Le porteur de projet indique s'il accepte ou non le partenariat.
- Si une carte « Soutien » est jouée, le joueur qui propose le soutien est invité à en préciser les modalités. Le porteur de projet indique s'il accepte ou non.
- Si une carte « Financier » est jouée, le joueur qui propose le financement est invité à en préciser les modalités (cofinancement, etc.). Le porteur du projet indique s'il accepte ou non.
- Si une carte « Accord » est jouée, le porteur de projet peut demander au joueur Accord de devenir partenaire.

Une fois que toutes les positions ont été justifiées, réévaluées et confirmées, personne ne peut plus changer de position.

- Si tout le monde a pris position et que la résolution n'a pas fait l'objet d'un veto, la partie est gagnée !
- Dans le cas contraire, nous identifierons les points de blocage qui ont empêché de résoudre le défi.

3. *Débriefing de 5 minutes*

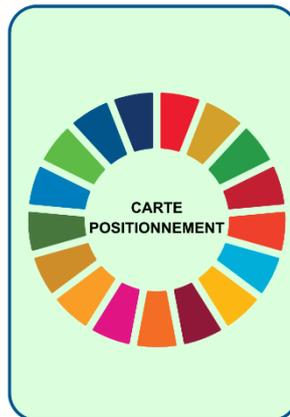
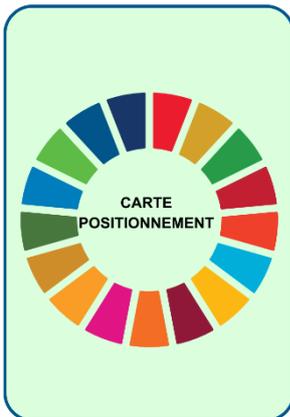
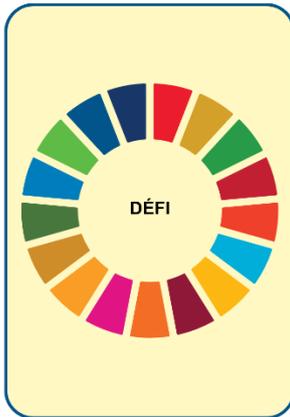
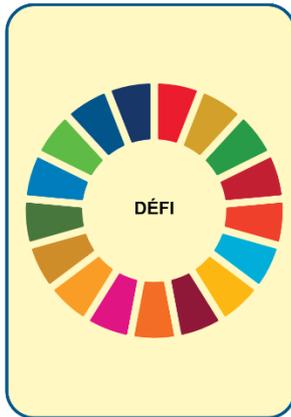
Après ce temps, l'animateur lance une discussion sur les leçons tirées de l'expérience.

Suggestions pour l'animateur et les participants

Pour relever le défi « Valoriser et encourager les jeunes vivant dans les zones rurales » :

- Garantir des infrastructures appropriées dans les zones rurales afin d'assurer une prestation équitable des services publics, une connectivité des données et des possibilités de logement pour les jeunes.
- Veiller à la création d'emplois durables et de qualité accessibles aux jeunes dans les zones rurales.
- Assurer la décentralisation des différentes activités menées par, pour et avec les jeunes afin de favoriser leur inclusion et de bénéficier aux communautés locales.
- Veiller à ce que les jeunes des zones rurales participent activement aux processus de prise de décision.
- Garantir l'égalité d'accès à une éducation de qualité pour les jeunes des zones rurales.

ANNEXE 2 – ODD – Jeu de rôle (4)



Promouvoir et encourager l'engagement des jeunes dans les zones rurales

16 NOUVEAU **ODD**

Les faits.
74% des 18-24 ans n'ont pas voté aux élections législatives de 2017. 87% des jeunes ne se sentent pas suffisamment représentés en politique.

Acteurs possible
Individus : groupe de jeunes, jeunes engagés, jeunes volontaires du service civique ou européen, habitants, etc.
Collectivité locale/État : maire, région, ministère, etc.
Agence européenne : Agence Erasmus, Commission européenne, Point de contact national...etc.
ONG européenne : centre de jeunesse, organisation à but non lucratif...
Organisation locale : organisation de jeunesse, organisation à but non lucratif, comité de jeunesse.
Exemples d'initiatives
Des conseils consultatifs de jeunes existent pour permettre aux jeunes d'influer ces actions dans leur région.

Cible de l'Agenda 2030 n°16.7 :
Veiller à ce que la prise de décision soit dynamique, ouverte, participative et représentative à tous les niveaux.

Sensibiliser le public au changement climatique

13 NOUVEAU **ODD**

Les faits.
Le monde dépassera le seuil de réchauffement de 1,5°C d'ici 2035 et atteindra le seuil de 2,5°C d'ici 2100.

Acteurs possible
Individus : groupe de jeunes, jeunes engagés, jeunes volontaires du service civique ou européen, habitants, etc.
Collectivité locale/État : maire, région, ministère, etc.
Agence européenne : Agence Erasmus, Commission européenne, Point de contact national...etc.
ONG européenne : centre de jeunesse, organisation à but non lucratif...
Organisation locale : organisation de jeunesse, organisation à but non lucratif, comité de jeunesse.

Exemples d'initiatives
De nombreuses associations sont spécialisées dans l'éducation, la sensibilisation et la formation à ces questions pour un large public.

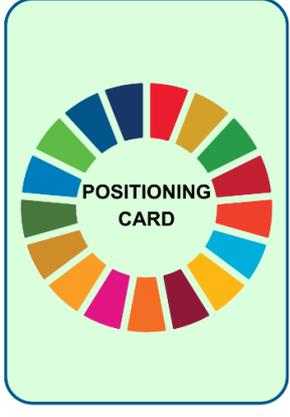
Objectif 13.3 de l'Agenda 2030 :
Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en matière d'adaptation au changement climatique, d'atténuation et de réduction de l'impact, ainsi que de systèmes d'alerte précoce.

ACCORD

DESCRIPTION
À la fin des discussions/négociations, la carte "accord" signifie que le joueur est d'accord avec la résolution présentée.

VETO

DESCRIPTION
La carte veto signifie que le joueur n'est pas du tout d'accord avec la résolution présentée et qu'il doit expliquer pourquoi. Tous les joueurs doivent alors rouvrir la discussion.



PARTENAIRE ASSOCIÉ/MENTOR

DESCRIPTION
La carte mentor/partenaire associée signifie que le joueur veut participer au projet mais n'est pas directement impliqué. Il peut jouer un rôle d'appui, de conseiller et/ou de soutien.
Il dispose de ressources humaines et financières.

PROJECT LEADER

DESCRIPTION
The project leader will propose a solution to the challenge presented. They will have to argue their idea and find partners and financial support.

PARTNER

DESCRIPTION
The partner card means that the player wishes to take an active part in the project by being a direct partner.
They will be able to express their opinions during discussions.

ANNEXE 2 – ODD – Jeu de rôle (4)



INDIVIDU

DESCRIPTION

Vous êtes un groupe de jeunes vivant dans une zone rurale.
 Vous avez le sentiment d'être éloignés des processus de décision, que ce soit dans votre ville, dans votre pays ou au niveau européen.
 Vous êtes motivés pour changer cela et pour lancer un mouvement de jeunes engagés dans les zones rurales !

ONG EUROPÉENNE

DESCRIPTION

Vous êtes une association européenne avec une longue expérience dans la gestion de projets européens dans le cadre du programme Erasmus+, OFAJ, CERV... etc. Vous pouvez être coordinateur de projet, partenaire ou même aider d'autres organisations dans leurs projets.
Votre priorité : les jeunes.
Votre statut : Association non gouvernementale organisée autour d'une gouvernance partagée régie par l'économie sociale.

**Économie sociale : structures qui cherchent à concilier les objectifs économiques avec les objectifs sociaux et environnementaux, en mettant l'accent sur la participation démocratique, la solidarité et la répartition équitable des bénéfices.*

ORGANISATION JEUNESSE

DESCRIPTION

Vous êtes une organisation de jeunesse basée dans une petite ville. Vous accueillez les jeunes, les conseillez et les soutenez dans leur développement personnel et professionnel. Vous gérez des projets locaux et souhaitez avoir un impact sur le plus grand nombre de jeunes possible.
Votre statut : Association non gouvernementale organisée autour d'une gouvernance partagée régie par l'économie sociale.

**Économie sociale : structures qui cherchent à concilier les objectifs économiques avec les objectifs sociaux et environnementaux, en mettant l'accent sur la participation démocratique, la solidarité et la répartition équitable des bénéfices.*

AUTORITÉ LOCALE

DESCRIPTION

Vous êtes une collectivité territoriale (mairie, région...) qui aide les acteurs locaux à mettre en œuvre des actions au niveau local, régional et européen. Vous disposez d'un service Europe et Intérieur au sein duquel vous suivez les priorités de l'Europe.

La priorité de votre plan d'action 2024 est la jeunesse. Vous êtes donc très attentif aux projets présentés afin de vous assurer qu'ils répondent à la priorité jeunesse.

Vous disposez de fonds financiers pour subventionner des projets.



ORGANISATION LOCALE

DESCRIPTION

Vous êtes une organisation de jeunesse basée dans une petite ville. Vous accueillez les jeunes, les conseillez et les soutenez dans leur développement personnel et professionnel. Vous gérez des projets locaux et souhaitez avoir un impact sur le plus grand nombre de jeunes possible.
Votre statut : Association non gouvernementale organisée autour d'une gouvernance partagée régie par l'économie sociale.

**Économie sociale : structures qui cherchent à concilier les objectifs économiques avec les objectifs sociaux et environnementaux, en mettant l'accent sur la participation démocratique, la solidarité et la répartition équitable des bénéfices.*

AGENCE EUROPÉENNE

DESCRIPTION

Vous êtes une agence européenne qui peut soutenir les porteurs de projets avant, pendant et après leur projet. Vous pouvez également proposer des programmes européens qui financent des projets selon un cahier des charges précis...

ANNEXE 3 - SEscape game - BOÎTE 1 (1)

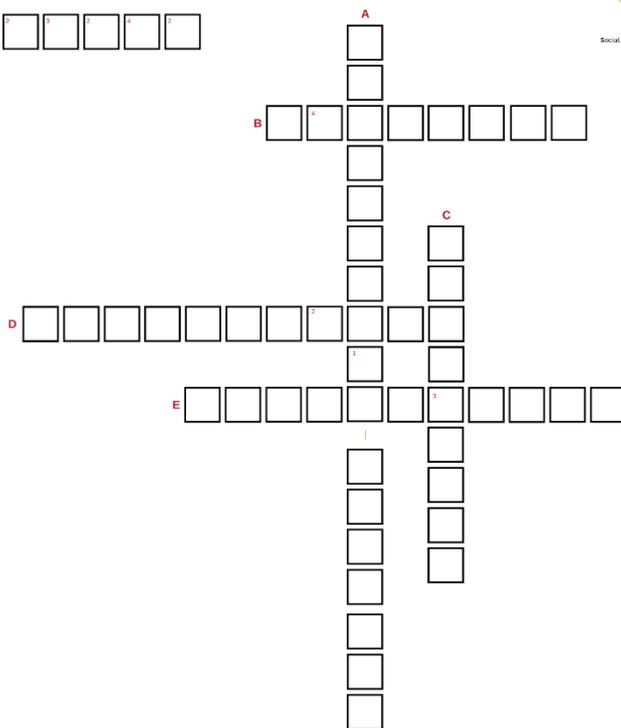
Boîte n°1 :

Trouver le mot

□ □ □ □ □ □ □ □



Pour aider les participer, il est possible de mettre dans la boîte des documents qui aident pour répondre à la grille.



Horizontal

- B. Offrir des services d'assurance vie et non-vie, ainsi que des services de sécurité sociale et de petits services sociaux. Au lieu de se concentrer sur les profits ou le rendement du capital, leur principal objectif est de répondre aux besoins communs.
- D. Une entité dédiée à une cause, qui n'est pas motivée par le profit, mais par la mission de servir la société.
- E. Groupe de personnes travaillant ensemble de manière indépendante, dans le but commun d'atteindre des objectifs économiques, sociaux et culturels communs.

Vertical

- A. Organisation qui applique des stratégies commerciales pour maximiser l'amélioration du bien-être financier, social et environnemental
- C. Organisation à but non lucratif qui aide la communauté en soutenant des activités caritatives pour les biens communs.



Dans la boîte, il y a également une flasque avec écrit : « Mettre »

METTRE

Retrouvez tous les documents en format téléchargeable (documents vierges et solutions) : <https://drive.google.com/drive/folders/1COINHXSb4NiaBkJMfybpCTCbvgalVTWf?usp=sharing>

ANNEXE 3 - SEscape game - BOÎTE 2 (2)

Boîte n°2 :

L'HISTOIRE DE DiscoverEU OU COMMENT UNE IDÉE PEUT TRANSFORMER L'EUROPE

Aujourd'hui projet pan-européen, DiscoverEU a connu des débuts modestes, nés du rêve ambitieux de deux jeunes Européens. Grâce à leur dévouement et à l'engagement de l'UE, leur idée s'est transformée en une initiative passionnante qui offre aujourd'hui des possibilités de voyage aux jeunes Européens. DiscoverEU prouve qu'avec le soutien de l'UE, vos idées les plus audacieuses peuvent devenir réalité.

Comment tout a commencé

En 2014, deux étudiants allemands, Vincent-Immanuel Herr et Martin Speer, ont décidé de traverser l'Europe, un voyage qui allait changer leur vie. En traversant 14 pays, ils ont découvert leur identité européenne tout en se faisant de nouveaux amis et en explorant la diversité culturelle de l'Europe.

La réalisation d'un projet

L'idée a rapidement attiré l'attention des dirigeants européens. Elle a été reprise par le Parlement européen, qui l'a soutenue par une action préparatoire. Le Parlement européen a ensuite invité la Commission européenne à lancer et, en juin 2018, les 15 000 premiers jeunes Européens ont été sélectionnés pour voyager. Au cours des deux premières années, 350 000 personnes ont demandé un pass de voyage DiscoverEU lors de 4 appels à candidatures. Au total, 70 000 jeunes de 18 ans ont eu l'opportunité d'explorer l'Europe grâce à cette initiative.

THE INITIATIVE TODAY

En 2021, la proposition d'intégrer DiscoverEU dans le programme Erasmus+ a été adoptée dans le cadre du thème "Investir dans les ressources humaines" de l'UE. Par conséquent, des milliers de jeunes supplémentaires à travers l'Europe pourront continuer à bénéficier de DiscoverEU dans les années à venir. Ils pourront également découvrir de nouvelles possibilités d'apprentissage dans le cadre d'Erasmus+!

Élargis tes horizons

#DiscoverEU

Commission européenne

Jeunesse

Chacun peut contribuer à façonner l'avenir de l'Europe. Comment transformer votre idée en une initiative européenne ?

- Alignez votre idée sur les priorités actuelles de la jeunesse en vous inspirant des objectifs européens de la jeunesse !
- Participez au dialogue de l'UE sur la jeunesse ou organisez une activité de participation des jeunes dans le cadre d'Erasmus+ pour faire entendre votre voix.
- Soyez créatifs ! Que diriez-vous de participer à un échange de jeunes Erasmus+, de rejoindre le Corps européen de la so3rd26t4 ou d'organiser un projet de so3rd26t4 ?
- Partagez vos idées en participant à la Conférence sur l'avenir de l'Europe. Faites confiance à Herr et Speer ; avec de l'ambition et du dévouement, même les idées les plus modestes peuvent devenir réalité. Et vous pourriez même changer des vies!

[@EuropeanYouthEU](#)
[@EuropeanYouthEU](#)
[@EuropeanYouthEU](#)
[@EuropeanYouthEU](#)



Dans le présent document, nous examinerons comment les programmes Erasmus+ intègrent ces éléments essentiels pour doter les jeunes des compétences, des connaissances et de l'état d'esprit nécessaires pour relever les défis mondiaux et créer un changement positif au sein de leurs communautés.

Erasmus+ est plus qu'un simple programme d'échange ; c'est une plateforme de développement personnel et professionnel, qui encourage le leadership des jeunes et promeut une citoyenneté active. Grâce à diverses activités telles que des cours de formation, des échanges de jeunes et des projets de volontariat, Erasmus+ permet aux jeunes de développer des compétences essentielles, d'élargir leurs horizons et de devenir des acteurs d'un changement social positif.

L'entrepreneuriat social est au cœur du développement durable, car il offre des solutions innovantes pour résoudre des problèmes sociaux et environnementaux urgents. En exploitant le pouvoir de l'entrepreneuriat pour le bien social, les jeunes peuvent contribuer à la réalisation des objectifs de développement durable (ODD) des Nations unies, un appel universel à l'action pour mettre fin à la pauvreté, protéger la planète et assurer la prospérité pour tous.

Les programmes Erasmus+ intègrent le concept d'5i3t14 so3r234 en offrant une formation et un soutien aux jeunes désireux de lancer des entreprises sociales ou des projets ayant un impact positif. En mettant l'accent sur l'5i3t14 so3r234 de leurs projets, les jeunes entrepreneurs peuvent attirer des investissements, mobiliser des ressources et développer leurs initiatives afin d'en accroître l'impact.

1. Favoriser l'esprit d'entreprise : Les programmes Erasmus+ visent à inculquer l'esprit d'entreprise aux jeunes, en les dotant des compétences, des connaissances et des attitudes nécessaires pour identifier les opportunités, prendre des initiatives et conduire des changements positifs.
2. Promouvoir l'innovation sociale : En encourageant l'innovation et la créativité, Erasmus+ permet aux jeunes de développer des solutions innovantes aux défis sociaux et environnementaux, contribuant ainsi à la réalisation des ODD.
3. Créer des réseaux de collaboration : Erasmus+ facilite la mise en réseau et la collaboration entre les jeunes entrepreneurs, en leur permettant d'entrer en contact avec des pairs, des mentors et des experts partageant les mêmes idées, qui peuvent soutenir leurs entreprises et amplifier leur impact.
4. Cultiver un leadership responsable : Grâce à l'apprentissage par l'expérience et aux échanges interculturels, Erasmus+ favorise un leadership responsable chez les jeunes, en encourageant la prise de décisions éthiques, la responsabilité sociale et les pratiques commerciales durables.

En conclusion, les programmes Erasmus+ jouent un rôle essentiel en donnant aux jeunes les moyens de devenir des entrepreneurs sociaux et des acteurs du changement qui s'engagent à faire progresser le développement durable et à créer un monde meilleur pour tous. En adoptant les principes de l'5i3t14 sociale, les initiatives de formation des jeunes peuvent exploiter le pouvoir de transformation de l'esprit d'entreprise pour relever les défis mondiaux et construire un avenir plus inclusif, plus équitable et plus durable.

REINFORCER L'AUTONOMIE DES JEUNES GRÂCE À ERASMUS+

Rejoignez-nous pour construire un avenir démocratique ! Êtes-vous prêt à vous lancer dans un voyage de découverte, d'apprentissage et d'autonomisation ? Rejoignez Erasmus+ Youth et faites partie d'une communauté dynamique de jeunes leaders qui façonnent l'avenir de l'Europe et au-delà. Ensemble, défendons la démocratie, la diversité et le dialogue pour un avenir meilleur.

Pour plus d'informations et pour savoir comment s'impliquer, visitez notre site web : www.erasmusplusyouth.eu

WIPSEE

Construire aujourd'hui les leaders de demain

LES OBJECTIFS DE ERASMUS+ JEUNESSE

1. Promouvoir la participation démocratique : Erasmus+ Youth encourage les jeunes à s'engager activement dans les processus démocratiques, la prise de décision et la vie civique. En offrant des possibilités de participation à des forums de jeunes, des débats et des projets, le programme permet aux jeunes de devenir des citoyens informés et actifs.

2. Favoriser le dialogue interculturel : Grâce à des programmes d'échange, des cours de formation et des partenariats, Erasmus+ Youth facilite un dialogue interculturel constructif entre des jeunes d'origines diverses. En promouvant la compréhension, la diversité et la tolérance, le programme contribue à la construction d'une société plus inclusive et plus cohésive.

3. Renforcer l'inclusion sociale : Erasmus+ Youth vise à atteindre les jeunes marginalisés et défavorisés en leur offrant des opportunités de développement personnel et professionnel. En s'attaquant aux obstacles à la participation et en promouvant l'égalité d'accès, le programme œuvre en faveur d'une société plus équitable pour tous et de la so3rd26t4.

LES BÉNÉFICES DE ERASMUS+ JEUNESSE

- L'épanouissement personnel : Erasmus+ Youth offre aux jeunes la possibilité de développer de nouvelles compétences, d'acquies des expériences précieuses et d'élargir leurs horizons. Que ce soit par le biais du volontariat, de la formation ou des échanges internationaux, les participants s'investissent sur le plan personnel et professionnel.
- Réseauage international : En entrant en contact avec des jeunes de pays et de cultures différents, les participants créent des réseaux internationaux et forment des amitiés durables. Ces liens ouvrent des possibilités de collaboration, d'apprentissage et de coopération future.
- Autonomisation : En participant activement à des projets et à des activités, les jeunes acquies des compétences en matière de leadership et un sentiment d'autonomie. Erasmus+ Youth permet aux participants d'avoir un impact positif sur leur communauté et au-delà.

YES^{ES}
Youth & Europe
Social Sustainability Strategy

Dans la boîte, il y a également une flasque avec écrit : « le contenu »

LE CONTENU

Retrouvez tous les documents en format téléchargeable (documents vierges et solutions) :

<https://drive.google.com/drive/folders/1COINHXB4NiaBkiMfybpcCTCbvgaLVTWf?usp=sharing>

ANNEXE 3 - SEscape game - BOÎTE 3 (3)

Boîte n°3 :

Trouver les mots cachés dans ces images... Et répondre à la question inscrite derrière les images.



COMBIEN



DE VILLES



Y-A-T-IL



DANS LES LANDES ?

Dans la boîte, il y a également une flasque avec écrit : « des fioles »

DES FIOLES

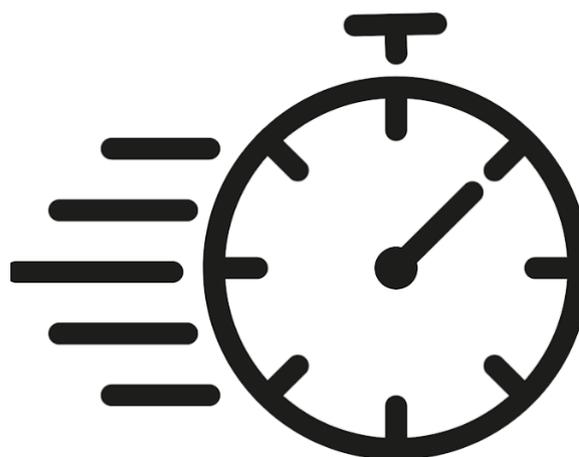


Retrouvez tous les documents en format téléchargeable (documents vierges et solutions) :
<https://drive.google.com/drive/folders/1COINHXSb4NiaBkjMfybpCTCbvgaLVTWf?usp=sharing>

ANNEXE 3 - SEscape game - BOÎTE 4 (4)

Boîte n°4 :

Trouver le mot derrière ces images



Dans la boîte, il y a également une flasque avec écrit : « dans l'eau »

YES
Youth & Europe :
Social Sustainability Strategy

DANS L'EAU

Retrouvez tous les documents en format téléchargeable (documents vierges et solutions) :
<https://drive.google.com/drive/folders/1COINHXSb4NiaBkjMfybpCTCbvgaLVTWf?usp=sharing>

ANNEXE 3 - SEscape game - Solutions (5)

Les participants devront écouter la vidéo dans laquelle le maire du village fait un discours. A la fin, il énonce cette phrase « *Suivez vos sens pour trouver la première étape* ». Les participants doivent alors suivre le son de la musique en se dirigeant vers l'enceinte où ils trouveront une clef pour ouvrir la boîte n°1.

Boîte n°1

Ils trouveront le premier flacon étiqueté "Mettre" et un mot croisé. Les participants doivent trouver 5 mots dans le mot croisé pour trouver le dernier :

- Offrir des services d'assurance vie et non-vie, ainsi que des services de sécurité sociale et de petits services sociaux. Au lieu de se concentrer sur les profits ou le rendement du capital, leur principal objectif est de répondre à des besoins communs = MUTUELLE
- Entité dédiée à une cause, non motivée par le profit, mais par la mission de servir la société = ORGANISATION
- Groupe de personnes travaillant ensemble de manière indépendante, dans le but commun d'atteindre des objectifs économiques, sociaux et culturels communs = COOPÉRATIVE
- Organisation qui applique des stratégies commerciales pour maximiser l'amélioration du bien-être financier, social et environnemental = ENTREPRISE SOCIALE
- Organisation à but non lucratif qui aide la communauté en soutenant des activités caritatives pour les biens communs = FONDATION

Ils devront remplacer les lettres correspondant au bon numéro dans les cases des mots à trouver. Les mots sont : S(1)T(2)A(3)T(2)U(4)T(2)
→ STATUT Le code du cadenas n°2 est : 123242.

Boîte n°2

Les participants ouvrent la boîte et découvrent des brochures sur différents thèmes ainsi qu'une deuxième fiole portant la mention "le contenu". Ils devront lire attentivement les brochures, car elles contiennent des mots avec des chiffres étranges.

Voici les mots à trouver dans les brochures :

- d4moc62ti4
- so3id26it4
- 5ti3it4 so3i234

Ils doivent trouver les lettres manquantes et les remettre dans le bon ordre pour former le mot : VALEUR, seule la lettre "V" est manquante (ils doivent la trouver seuls).

Pourquoi des valeurs ? Parce que la "démocratie", la "solidarité" et l'"utilité sociale" sont les valeurs de l'économie sociale.

Une fois le mot trouvé, ils se dirigeront vers l'animateur... qui leur remettra une lampe à ultraviolets. Dans la boîte, il y a un code (4 chiffres : 1358) écrit mais caché, il faut utiliser la lampe ultraviolette pour le trouver.

Avec le code, ils pourront ouvrir la troisième boîte.

Boîte n°3

A l'intérieur de la boîte, il y aura des images représentant différentes régions (événements locaux, fêtes locales, vie quotidienne, produits régionaux, cartes, etc.) et un troisième flacon marqué "des flacons". Les lettres des images, dans le bon ordre, formeront le mot TERRITOIRE. Les participants doivent se rendre compte que derrière les images se cachent aussi des mots, et que ces mots formeront la question suivante : Combien y a-t-il de villes dans les Landes (département français) ?

La réponse se trouve directement sur les images car 3 chiffres sont cachés : 3-2-7.

Ils devront remettre les chiffres dans cet ordre pour déverrouiller le cadenas de la dernière boîte.

Boîte n°4

Dans la dernière boîte, les participants trouveront :

- Un journal
- La photo de la cible
- Une montre
- Des photos de la forêt
- Le maillot de rugby numéro 17

Ils devront trouver le mot qui se cache derrière ces objets, à savoir : ODD (1544). Dans l'alphabet, le O est la 15^{ème} lettre et le D la 4^{ème}, c'est le code pour déverrouiller le dernier cadenas.

Dans la toute dernière boîte se trouve une dernière fiole avec écrit « dans l'eau » et avec un bol d'eau. Les participants devront regrouper toutes les étiquettes découvertes dans les boîtes qui forment la phrase : « Mettre le contenu des fioles dans l'eau ». Ils devront alors mettre le liquide dans l'eau et découvriront un QR code au fond de l'eau. Dans ce bol, il y a de l'eau avec du poivre qui empêche de voir le fond du bol et le contenu des fioles est du liquide vaisselle. Au contact du liquide vaisselle, le poivre s'écarte.

Ils devront le scanner : une vidéo démarrera dans laquelle le maire du village s'adressera à eux.

" Chers citoyens ! Félicitations ! Tout au long de cette expérience, vous avez eu l'occasion de découvrir les multiples facettes et les innombrables possibilités offertes par l'économie sociale. Vous avez réalisé que la revitalisation de notre communauté ne réside pas seulement dans les grandes entreprises ou les projets gouvernementaux, mais aussi dans la force de l'engagement collectif, dans la solidarité et dans la volonté de faire les choses ensemble.

C'est avec beaucoup d'espoir que je regarde vers l'avenir. Je vous encourage donc à continuer sur votre lancée, à concrétiser vos idées, à transformer cette ville désertée en un lieu prospère où il fait bon vivre et faire des affaires. Je compte sur vous ! "

ANNEXE 4 - Cartographie de l'Entrepreneuriat Social et des ODD (1)

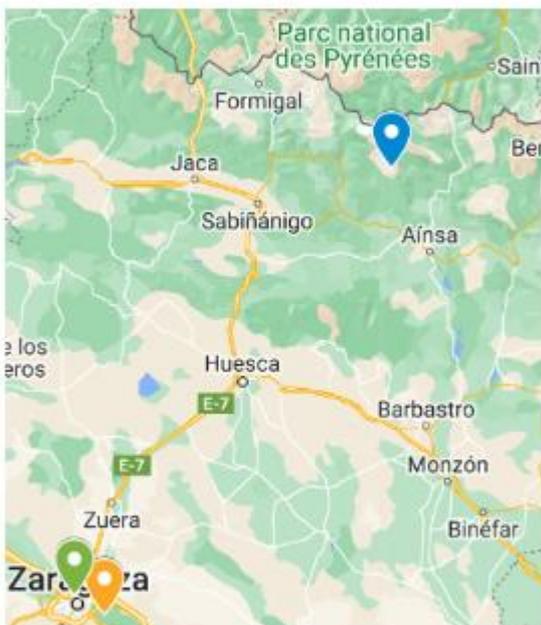
Organisation du jeu



La dynamique consiste à localiser sur la carte diverses expériences de bonnes pratiques et à spécifier les ODD qui sont respectés dans les lieux définis. Les expériences doivent être décrites avec précision et la raison pour laquelle un certain ODD leur est attribué doit être expliquée.

Voir l'exemple de carte

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1G0k1jzrfXD3-IDuULXJrJflvLMOwo74&usp=sharing>



1. 20-minutes set-up about SDGs and introduction to the game.

The facilitator makes a general presentation of the 17 SDGs of the 2030 Agenda and Social Entrepreneurship and explains this game.

ANNEXE 4 - Cartographie de l'Entrepreneuriat Social et des ODD (2)

20 minutes de présentation des ODD et d'introduction au jeu.

L'animateur fait une présentation générale des 17 ODD de l'Agenda 2030 et de l'entrepreneuriat social et explique le jeu.



L'animateur introduit le jeu en le présentant et en précisant ses objectifs. Les joueurs sont organisés en groupes autour d'une table. Les groupes décident de la zone à cartographier. Chaque groupe reçoit les 17 cartes d'ODD et les place en ligne, avec les post-it.

25 minutes de brainstorming pour partager des expériences de bonnes pratiques, d'entrepreneurs, d'entreprises, d'institutions ou d'individus au sein du groupe.

Les participants peuvent partager des expériences qu'ils connaissent déjà. Ils peuvent utiliser internet sur leur téléphone portable pour s'aider. Il peut être demandé aux participants de collecter des informations quelques jours avant l'activité.

Tâches :

Noter toutes ces données sur leurs cahiers sous forme de listes.

Assigner un post-it à chaque structure et y noter son nom et ce qu'elle fait ou sa bonne pratique, son lieu et son site web.

Placez chaque post-it sous la carte de l'ODD qui la représente.

15 minutes pour partager les informations sélectionnées pour les placer sur Google Maps.

20 minutes pour créer une carte sur Google Maps (les groupes peuvent la créer individuellement ou collectivement). Si le groupe peut travailler en autonomie, l'animateur doit les laisser faire, sinon l'animateur doit les aider à réaliser la carte.

<https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

30 minutes pour placer les localisations des structures choisies sur Google Maps. Pour celles que vous n'avez pas le temps de traiter, vous pouvez les enregistrer pour plus tard avec la mission d'enquêter et de recueillir plus d'informations.

5 minutes de clôture

C'est le moment de montrer les résultats et de dissiper les doutes éventuels sur le sujet.

ANNEXE 5 - Les ODD en Action pour le Climat (1)

Quel est l'objectif de l'ODD 7 ?

- a) rendre l'énergie verte obligatoire
- b) garantir l'accès à une énergie propre et bon marché pour tous**
- c) la paix, la justice et des institutions puissantes



Quel est l'un des objectifs de l'ODD 14 ?

- a) promouvoir l'État de droit et garantir l'égalité d'accès à la justice
- b) prévenir et réduire de manière significative la pollution marine sous toutes ses formes**
- c) éradiquer l'extrême pauvreté

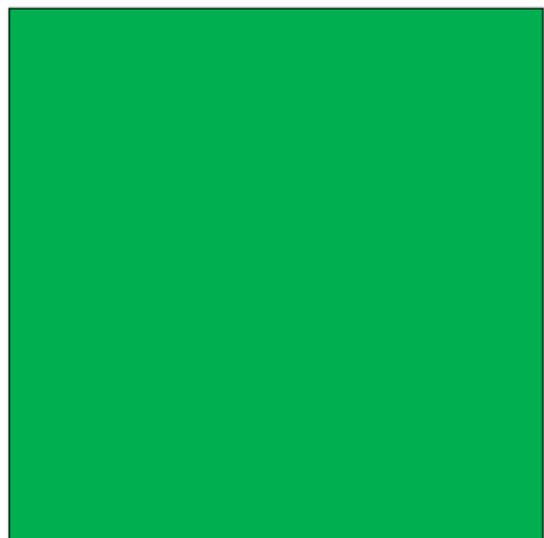
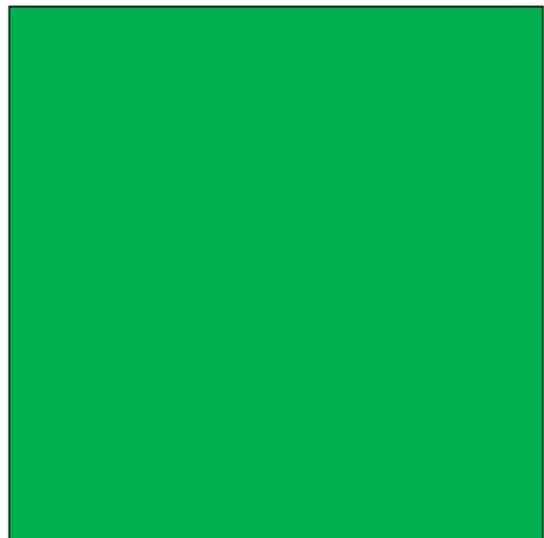
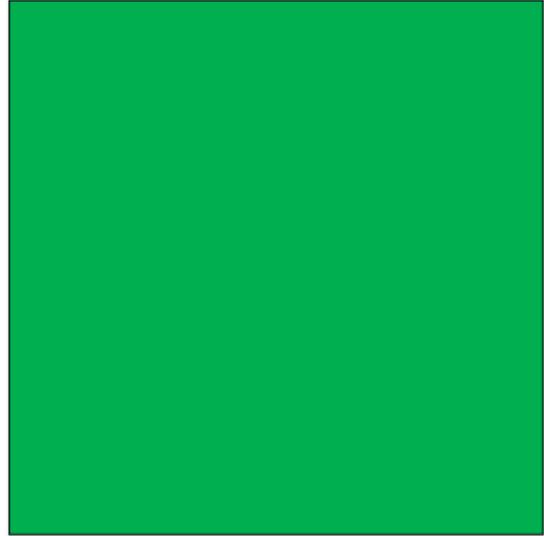
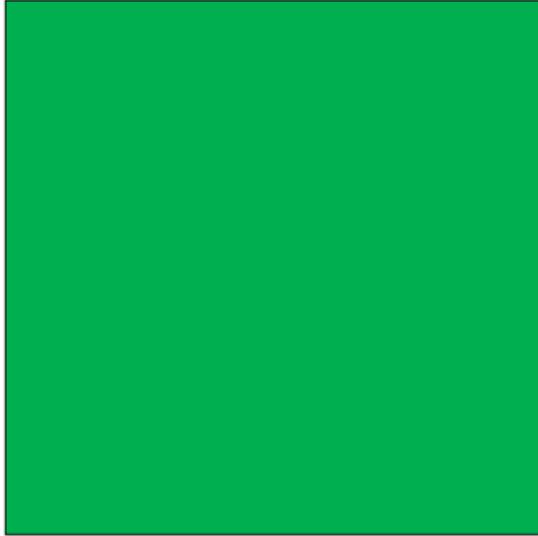


Une ville ou une communauté durable...

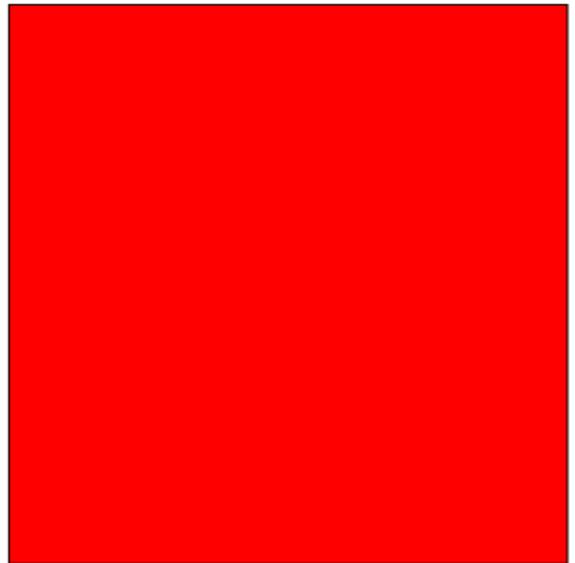
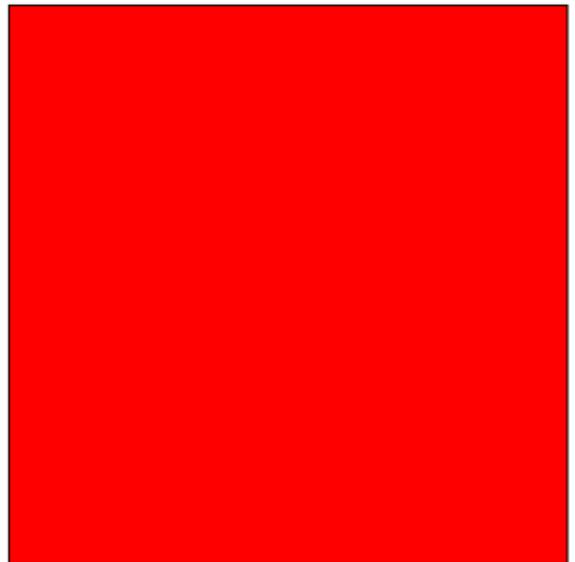
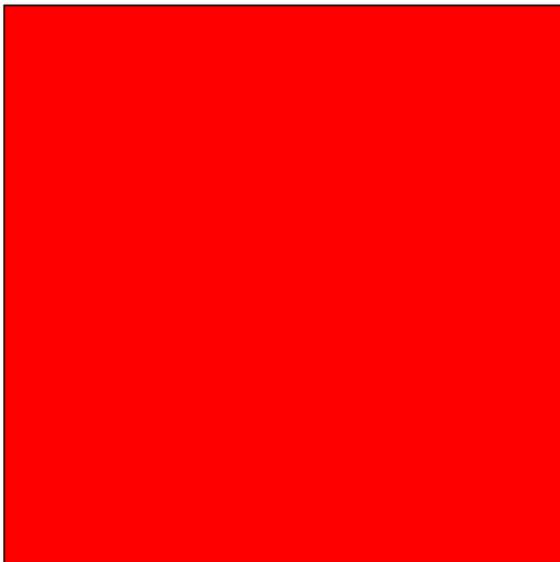
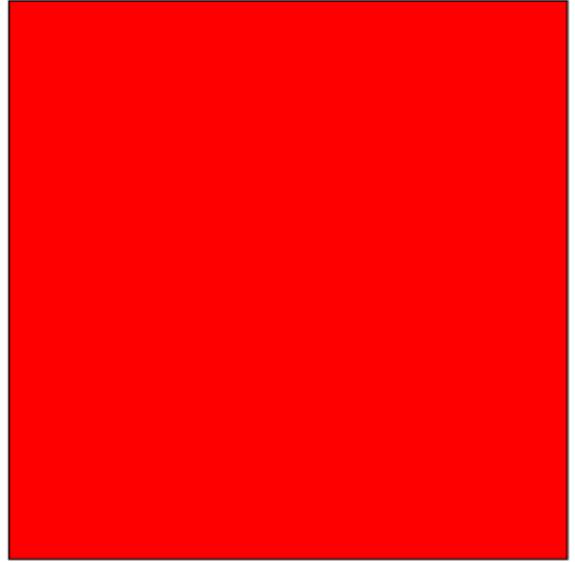
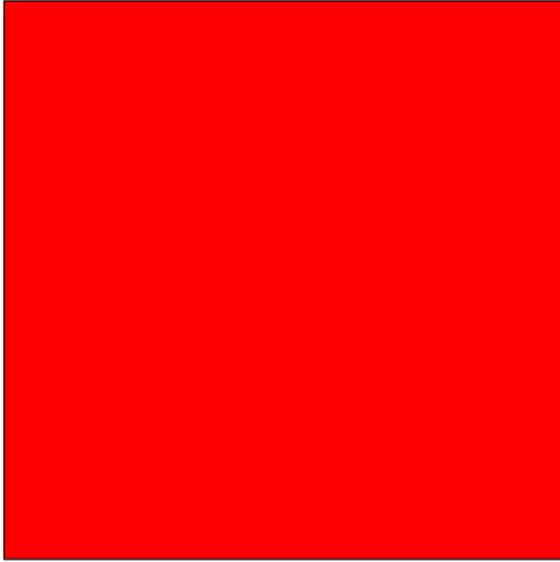
- a) adopte des lois et des processus politiques qui soutiennent la durabilité.
- b) est isolée de celles qui ne le sont pas.
- c) donne la priorité au recyclage.



ANNEXE 5 - Les ODD en Action pour le Climat (2)



ANNEXE 5 - Les ODD en Action pour le Climat (3)



ANNEXE 6 – Démarche Design et Méthodologie de Co-design

ROCK, PAPER, SCISSORS TOURNAMENT

Learning goals

This game learning involves all areas of the course where everyone is a winner



Try to do

1. Introduce rules around the tournament
2. The student can create an idea around the challenge of Rock, Paper, Scissors
3. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
4. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
5. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
6. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
7. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors

Resources

Notes

NINJA

Learning goals

This activity is a good way of learning and helps control and to control the



Try to do

1. Introduce the rules of the tournament
2. The student can create an idea around the challenge of Rock, Paper, Scissors
3. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
4. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
5. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
6. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
7. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors

Resources

Notes

Spaghetti Marshmallow Challenge

Material needed: 1 spaghetti pack, 1 Marshmallow pack, 1 paper tape roll, 1 kitchen twine roll, 1 pair of scissors

MARSHMALLOW CHALLENGE

Learning goals

This learning is about critical collaboration, thinking with your hands, setting, testing and learning.



Try to do

1. Introduce the rules of the tournament
2. The student can create an idea around the challenge of Rock, Paper, Scissors
3. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
4. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
5. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
6. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors
7. Then we have a game for each student with a hand for rock, paper or scissors

Resources

Notes



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Site internet : <https://yessserasmus.eu/>

Instagram : https://www.instagram.com/yesss_sdgs/

Facebook : <https://www.facebook.com/people/YESSS-Project-SDGs-and-Social-Economy/61553905315794/>

