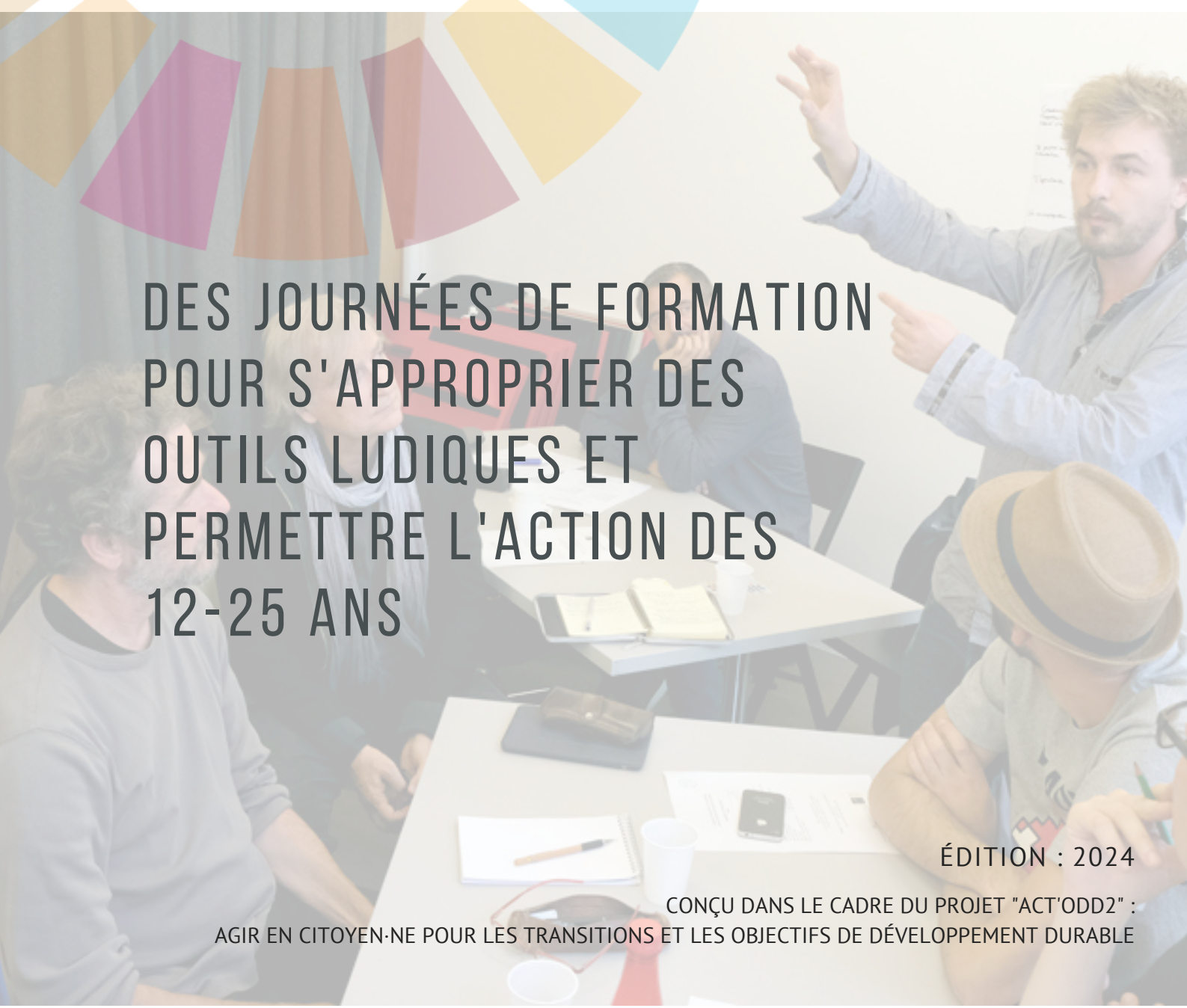




SENSIBILISER LES JEUNES AUX ODD



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

ÉDITION : 2024

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "ACT'ODD2" :
AGIR EN CITOYEN-NE POUR LES TRANSITIONS ET 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 »**. Nous avons ainsi créé, avec 5 associations partenaires, des outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable.

L'ensemble de ces outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant·es, 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·es de l'impact de ces outils à destination des jeunes, nous renouvelons notre proposition aux éducateur·rices engagé·es dans la réalisation des ODD de participer à une journée de formation dans le cadre de notre projet **"ACT'ODD2 : Agir en Citoyen·nes pour les Transitions et les Objectifs de Développement Durable"**. Les formations que nous proposons ont pour but de :

- **Découvrir ces 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·rices éducatif·ives et participer à une formation, contactez-nous à **contact@kurioz.org** ou au **05 49 41 49 11 !**

SOMMAIRE DU CATALOGUE

- Une formation "A la carte"03
- Objectifs de Développement Durable04
- Eau/Agriculture et Droits fondamentaux/Égalité des sexes05
- Villes durables/Énergies et Travail/Pauvreté.....06
- Outil numérique sur les biens communs07
- Contacts et partenaires08

UNE PÉDAGOGIE PARTICIPATIVE

KuriOz est une **association d'éducation populaire** qui éduque à la solidarité internationale, à la paix et au développement durable. Parce que l'éducation est une réponse aux enjeux de notre monde, nous favorisons l'engagement dans une citoyenneté ouverte, écologique et solidaire.

Animateur·rices de séances de sensibilisation, formateur·rices et créateur·rices d'outils pédagogiques, nous cherchons à **éveiller les curiosités**, à faciliter la libre expression et l'échange, et à **encourager les changements de regards et de comportements**.

Ludiques et participatives, nos actions nous permettent ainsi d'accompagner nos publics dans une transition vers des sociétés plus justes et plus durables.

AU SERVICE DE LA TRANSMISSION D'OUTILS

Lors de ces journées de formation, nous aurons pour objectif de transmettre aux enseignant·es **des outils concrets** réutilisables dans leur contexte professionnel. En effet, KuriOz a pour cœur de métier la sensibilisation en milieu scolaire et travaille très régulièrement en étroite partenariat avec le corps enseignant. Nous serons vigilant·es à ce que la manière de traiter les enjeux des ODD puisse être notamment bien **connectée aux programmes scolaires**. Nous invitons donc les enseignant·es à faire leur choix parmi les outils présentés, pour **une formation "à la carte"** qui répondra au mieux à leurs besoins.

DANS LE CADRE D'UN PROJET NATIONAL

Cette journée de formation s'inscrit pour KuriOz dans le cadre d'un projet national soutenu par l'Agence Française de Développement, en partenariat avec 6 associations françaises d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale: CICODES, C KOI ÇA, LA CASE, LAFI BALA, LE PARTENARIAT-CENTRE GAÏA, RECIDEV. Plus d'informations sont disponibles sur notre site (www.kurioz.org) et sur la plateforme Comprendre Pour Agir (www.comprendrepouragir.org).

UNE FORMATION "A LA CARTE"

Soucieux·ses de répondre au plus près aux besoins des éducateur·rices nous vous proposons de composer vous-mêmes votre contenu de formation à partir d'un choix thématique. Chacune des formations que nous proposons partage donc les mêmes finalités pédagogiques et les mêmes modalités logistiques présentées ci-dessous.



FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la raison d'être des ODD et identifier les moyens de s'engager pour leur réalisation.
- Approfondir les thématiques en lien avec les 17 ODD.
- Découvrir des outils pédagogiques à destination des 12-25 ans.
- Apprendre à animer et débriefier ces outils pour sensibiliser aux ODD.



INFORMATIONS LOGISTIQUES

- **Durée de la session** : 6h de formation.
- **Nombre de participant·es** : de 8 à 15 participant·es.
- **Localisations possibles** : Nouvelle-Aquitaine, Ile-de-France, Hauts-de-France, Bourgogne Franche Comté, Occitanie et Bretagne.
- **Tarif** : En fonction des capacités de financement de votre structure.

OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT DURABLE

Ces outils constituent des introductions à l'ensemble des
17 Objectifs de Développement Durable

LE GRAND JEU DES ODD

L'activité est basée sur un jeu de l'oie classique, composé de 45 cases. L'ensemble du chemin à parcourir représente le programme de développement durable à atteindre d'ici 2030. Au fil du jeu, des questions et des défis permettent de gagner des cartes "ODD". Pour gagner une partie, il faut finir le parcours en ayant en sa possession au moins 8 cartes ODD différentes. Mais attention aux cases "catastrophes" !

Public : Collège et Lycée
Durée : 2h

MISSION ODD : LA PLANÈTE EN ALERTE

Ce jeu est un escape game. Un·e avocat·e de l'ONU sollicite le groupe suite au vol de sa mallette contenant sa plaidoirie pour défendre la planète. Le groupe devra rechercher et résoudre des énigmes afin de l'aider dans sa quête pour sauver la planète et les gens qui la peuplent. Pour cela il faudra donc résoudre rapidement les nombreuses énigmes pour ouvrir la mallette et sauver le monde !

Public : Lycée
Durée : entre 1h et 2h

"C'EST QUOI LES ODD ?"

Cette web-série de 5 épisodes (disponible sur YouTube) présente les Objectifs de Développement Durable définis par l'ONU.

Le premier épisode introduit les ODD de manière générale. Les quatre autres épisodes traitent des ODD à travers le prisme des cinq piliers : Peuple, Planète, Prospérité, Paix et Partenariats.

Public : Collège et Lycée
Durée : 30 min

EAU ET AGRICULTURE

GARE À L'EAU (ODD 6)

Ce jeu s'inspire du mécanisme du jeu du "Loup Garou", alternant des phases de nuit où les villageois-es peuvent être touché-es par des maladies liées au manque d'accès à l'eau ou aux infrastructures d'assainissement et des phases de jour où iels 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 (ODD 2)

Sur une île fictive, l'objectif du jeu est de nourrir correctement l'ensemble des joueur-euses à l'horizon 2030. Doté-es 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

DROITS FONDAMENTAUX ET ÉGALITÉ DES SEXES

À LA RECHERCHE DU DROIT PERDU (ODD 10)

Ce jeu s'appuie sur les mécanismes d'un jeu de piste coopératif. Six équipes partent « À 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 (ODD 5)

En reprenant le principe du jeu des petits chevaux, les élèves sont invité-es 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 et médias ; Économie et monde professionnel ; Santé et hygiène. En fonction de leur sexe, des bonus ou malus sont accordés aux équipes...

Public : Collège et Lycée
Durée : 2h

VILLES DURABLES ET ÉNERGIES

HABITER LA TERRE EN 2030 (ODD 11)

Six villes des différents continents sont représentées par les élèves en petits groupes. Chaque ville possède différentes jauges de développement (logement, transport, service de santé, eau propre, alimentation et 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·es à rentrer en interaction.

Public : Lycée
Durée : entre 1h et 2h

CONSEIL DE SÉCURITÉ ÉNERGÉTIQUE (ODD 7)

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

Public : Lycée
Durée : 2h

TRAVAIL ET PAUVRETÉ

FAIR(E) SMART (ODD 8)

Le smartphone est devenu un outil quasi indispensable dans notre quotidien. Mais connaissez-vous la filière de production et les composants de cet objet que la plupart d'entre nous possède ? Dans « Fair(e) Smart », les participant·es représentent les différentes étapes et réalités de la filière de production des smartphones. L'objectif est de réfléchir aux conditions de travail dans le monde et d'identifier des leviers d'actions pour une consommation plus responsable.

Public : Lycée
Durée : 2h

Riche\$? (ODD 1)

Dans cet outil pédagogique, chaque groupe d'élèves incarne différents personnages de différents pays dans le monde. Ces personnages sont en situation de précarité dans différents domaines qui sont symbolisés par le niveau des jauges de leur plateau. Chaque personnage a pour objectif de sortir de la précarité en faisant des choix pour améliorer ses jauges. Chaque choix a des conséquences sur leur précarité auxquelles on ne s'attend pas forcément..

Public : Collège et Lycée
Durée : 2h

LES BIENS EN QUESTION : L'OUTIL NUMÉRIQUE



Biens à Nous ?

Que recouvre la notion de biens ? Qu'est-ce qui différencie un bien privé d'un bien public ? Les biens communs existent-ils réellement ? Qui en a la responsabilité ?

C'est l'ensemble de ces questions que se propose d'aborder ce nouvel outil numérique.

A travers le prisme de leurs activités quotidiennes, les participant·e·s seront amené·e·s à se questionner sur la nature des biens qui les entourent, à les identifier et à se positionner dans le groupe .

Public : Lycée
Durée : 30 min

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.

COORDINATION 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 DU PROJET



PARTENAIRES FINANCIERS

