# GameComp

Lot de travail 5

## Boîte à outils de l’éducateur·rice

Projet n° 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333

| | |
|---|---|
| Titre du projet | **GameComp**<br>Partenariat de coopération dans le domaine de la jeunesse<br>cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne -<br>Convention de subvention n° 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333 |
| Lot de travail | WP5 - Communication, diffusion et exploitation |
| Titre du livrable | **Boîte à outils de l'éducateur·rice** |
| Responsable du livrable | AGIS, NOTE et INNOVE (ANI) |
| Niveau de diffusion | Public |
| Coordination | Inès Eba Ekotto, ANI |
| Langue | Français |
| Format | Électronique |
| Contributeurs | AGIS, NOTE et INNOVE<br>KUBI Gesellschaft für Kultur und Bildung gGmbH<br>Lascò srl à associé unique,<br>Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon,<br>FEMXA FORMACION S.L.U |

**Avertissement** : Ce projet a bénéficié d'un financement du programme Erasmus+ de l'Union européenne au titre de la convention de subvention n° 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333. Les points de vue et opinions exprimés sont ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'autorité de financement. Ni l'Union européenne ni l'autorité de financement ne peuvent en être tenues pour responsables.

# Sommaire

## Table des matières


**1. Introduction ..... 7**

**2. Ce que vous trouverez dans le Pack Éducateur GameComp ..... 9**

**3. Avant de commencer (mise en place, sécurité, inclusion) ..... 10**

3.1. Configuration minimale ..... 10

3.2. Espace sécurisé et protection ..... 10

**4. Comment animer une session GameComp ..... 11**

**5. Utilisation des scénarios d'atelier (60) – un manuel pratique ..... 12**

5.1. Orientation rapide : comment lire efficacement une fiche de scénario ..... 12

5.2. Liste de contrôle pour la préparation (minimum recommandé) ..... 12

5.3. Principes d'animation qui améliorent l'efficacité ..... 13

5.4. Conseils d'adaptation (contextes en ligne, à faibles ressources et sensibles) ..... 13

**6. Utilisation des jeux éducatifs (60) – un manuel pratique ..... 14**

6.1. Choisir un jeu approprié ..... 14

6.2. Trois modèles d'intégration fiables ..... 15

6.3. Animation de jeux numériques ..... 15

6.4. Débriefing du jeu (structure minimale) ..... 16

**7. Utilisation de l'outil d'évaluation : processus de travail de l'éducateur ..... 16**

7.1. Procédure d'animation (durée totale recommandée : 35 à 60 minutes) ..... 17

7.2. Questions pour le débriefing de groupe ..... 17

7.3. Éthique et protection des données ..... 18

**8. Mise en pratique : recettes prêtes à l'emploi et cas d'utilisation ..... 19**

8.1. Recettes de sessions prêtes à l'emploi ..... 19

8.2. Cas d'utilisation (exemples contextuels) ..... 20

**9. Suivi et qualité ..... 23**

**10. Carte des ressources ..... 24**

**Annexe A – Liste de contrôle d'une page pour l'animateur ..... 25**

**Annexe B – Canevas de planification des sessions ..... 28**

**Annexe C – Fiche d'auto-évaluation hors ligne + grille de notation ..... 29**

**Annexe D – Fiches de mise en œuvre et encarts pratiques ..... 31**

D.1 Fiche de mise en œuvre par pays ..... 31

D.2 Annexe pratique ..... 40

**Historique du document**

| Version | Date | Auteur(s) | Modifications |
|---|---|---|---|
| v1.0 | 21/01/2026 | ANI International | Première version. |
| v1.1 | 16/03/2026 | ANI International | Deuxième version. |

# 1. Introduction

**GameComp** est un partenariat de coopération Erasmus+ dans le domaine de la jeunesse (2024-2026) créé pour renforcer les capacités des animateurs et des éducateurs à accompagner les jeunes dans la transition écologique. Le projet répond à un besoin concret identifié dans le domaine de l'animation jeunesse : les éducateurs souhaitent disposer de méthodes attrayantes et pratiques pour aborder la durabilité d'une manière qui aille au-delà de la simple sensibilisation et permette plutôt de développer de véritables compétences — la façon dont les jeunes réfléchissent, prennent des décisions, collaborent et agissent dans la vie quotidienne. Pour ce faire, GameComp s'appuie sur le **cadre européen GreenComp**, qu'il utilise comme référence commune pour concevoir des expériences d'apprentissage.

GameComp rassemble des partenaires issus de différents contextes européens afin de développer des ressources qui rendent le développement des compétences en matière de durabilité accessible, motivant et adaptable à l'éducation non formelle. Les résultats du projet combinent **l'évaluation**, **l'apprentissage par ateliers** et **l'apprentissage par le jeu**, afin que les éducateurs puissent travailler avec des groupes ayant des niveaux de départ différents, sélectionner des activités appropriées et accompagner les progrès au fil du temps. Cette approche est conçue pour fonctionner dans un large éventail de contextes — centres de jeunesse, écoles et clubs, organisations communautaires, programmes d'employabilité, groupes interculturels et activités de sensibilisation — tant en présentiel qu'en ligne.

Cette **boîte à outils pour les éducateurs** constitue le guide de mise en œuvre du projet. Son objectif est de vous aider à appliquer l'approche GameComp avec assurance et cohérence, même si vous n'êtes pas un expert en développement durable. Elle fournit aux éducateurs un parcours clair pour intégrer les ressources du projet dans leur pratique, en mettant l'accent sur ce qui importe le plus pour une mise en œuvre de qualité : une intention d'apprentissage claire, une participation active, une réflexion constructive et un transfert vers la vie réelle. La boîte à outils a été conçue pour vous aider à faire face aux réalités quotidiennes de l'animation (contraintes de temps, niveaux hétérogènes, matériel limité, discussions sensibles et besoins diversifiés des apprenants) et pour encourager une animation inclusive qui respecte les expériences des apprenants et évite les reproches ou la culpabilité.

La boîte à outils est **prête à l'emploi** et **adaptable**. Elle ne remplace pas l'ensemble des scénarios d'ateliers et des jeux éducatifs du projet ; elle vous aide plutôt à vous y retrouver et à les utiliser efficacement pour créer un parcours d'apprentissage cohérent. Elle met également en avant les normes minimales pour une mise en œuvre responsable, y compris les principes de base en matière d'accessibilité, de protection et d'utilisation éthique des outils d'apprentissage numériques dans le contexte du travail avec les jeunes.

## 2. Ce que vous trouverez dans le Pack Éducateur GameComp

**Le Pack Éducateur GameComp est conçu comme un ensemble complet et cohérent de ressources qui fonctionnent mieux lorsqu'elles sont utilisées ensemble.** Plutôt que de proposer des activités isolées, le Pack soutient un parcours d'apprentissage cohérent : vous commencez par comprendre les besoins des apprenants, puis vous animez des ateliers structurés, et enfin vous renforcez l'apprentissage par des exercices ludiques et une réflexion. Chaque ressource a un rôle distinct : l'évaluation vous aide à choisir un axe prioritaire et à suivre les progrès, les scénarios d'ateliers fournissent le cadre principal de l'animation, et les jeux éducatifs renforcent l'engagement et la consolidation des acquis. Utilisés dans l'ordre, ces éléments vous aident à animer des sessions ciblées, conformes à GreenComp et orientées vers le transfert des acquis dans la vie réelle.

| Ressource | Objectif (en pratique) | Durée typique |
|---|---|---|
| Outil d'évaluation (en ligne) | Réflexion initiale + sélection de l'axe de compétence + bilan des progrès | 20 à 30 min + 15 à 25 min de débriefing |
| Scénarios d'atelier (60) | Activité d'apprentissage principale (plan d'animation + réflexion + transfert) | 60 à 180 min (variable) |
| Jeux éducatifs (60) | S'impliquer → s'exercer → consolider (toujours débriefer) | 10 à 30 min |

# 3. Avant de commencer (mise en place, sécurité, inclusion)

Avant de mener toute activité GameComp, les animateurs doivent s'assurer que les conditions de base en matière de qualité, de sécurité et d'inclusion sont réunies. Cette section présente les exigences minimales pour la mise en place (espace, matériel et accès aux outils numériques), ainsi que les principes essentiels de protection et d'éthique pour une mise en œuvre responsable. Ces mesures visent à favoriser une mise en œuvre cohérente dans divers contextes de travail avec les jeunes et à protéger le bien-être, la dignité et la vie privée des participants.

## 3.1. Configuration minimale

• **Taille du groupe :** 8 à 25 personnes est l'idéal (adaptable).

• **Salle :** un espace pour travailler en petits groupes ; un tableau ou un tableau à feuilles mobiles.

• **Matériel :** papier, stylos, post-it (facultatif) ; un minuteur.

• **Matériel numérique :** appareils + connexion Internet pour l'outil d'évaluation et les jeux numériques (ou utilisez l'alternative hors ligne proposée à l'annexe C).

## 3.2. Espace sécurisé et protection

Concluez un accord de groupe succinct avant de commencer :

• Nous écoutons sans porter de jugement ; nous respectons les différents points de vue.

• Nous ne partageons pas d'histoires personnelles en dehors du groupe.

• Vous pouvez passer votre tour à tout moment.

• Si vous vous sentez en danger, parlez-en en privé à l'animateur après la séance.

Respectez la politique de protection de votre organisation. Si vous travaillez avec des mineurs ou des groupes vulnérables, mettez en place des mesures de protection supplémentaires (consentement, limites, orientation vers des services spécialisés).

# 4. Comment animer une session GameComp

Les sessions GameComp suivent une structure d'animation cohérente afin de garantir la qualité, la cohérence et le transfert des acquis dans différents contextes. La séquence ci-dessous propose un déroulement recommandé pour la session, qui peut être adapté à différentes durées et différents profils de groupe, tout en conservant la même logique de base : clarifier l'objectif, favoriser la réflexion des apprenants, offrir une expérience d'apprentissage active et consolider les résultats par le biais d'un débriefing et d'un transfert. Les animateurs sont encouragés à adapter les durées si nécessaire, mais doivent préserver les composantes de réflexion et de transfert afin de maintenir l'impact pédagogique et l'alignement avec les compétences GreenComp.

## Déroulement recommandé de la session

**OUVERTURE (5 à 10 min) :** accueil + accord de groupe + objectif de la session et compétence visée.

**ÉVALUATION (facultatif, 20 à 30 min) :** utilisation de l'outil d'évaluation (ou de la fiche de travail hors ligne).

**ACTIVITÉ (30 à 90+ min) :** animer le scénario d'atelier choisi (apprentissage principal).

**JEU (10 à 30 min) :** intégrer 1 jeu éducatif (pour briser la glace/s'entraîner/consolider).

**DÉBRIEFING (10 à 20 min) :** questions de réflexion + lien avec la compétence GreenComp.

**TRANSFERT (5 min) :** une action/un engagement concret + conclusion et retour d'expérience.

# 5. Utilisation des scénarios d'atelier (60) – un manuel pratique

Les scénarios d'atelier GameComp sont conçus comme des plans d'animation standardisés et prêts à l'emploi, alignés sur le cadre de compétences GreenComp. Leur objectif est de garantir une mise en œuvre cohérente et de haute qualité dans différents contextes de travail avec les jeunes, tout en permettant une adaptation appropriée aux réalités locales. Dans cette approche, le rôle de l'animateur n'est pas de « réécrire » le contenu du scénario, mais de créer les conditions propices à l'apprentissage : préparer l'environnement, guider la participation, gérer le temps et la dynamique de groupe, et veiller à ce que chaque activité se termine par une réflexion et un transfert structurés. Une mise en œuvre efficace dépend donc à la fois de la fidélité à l'intention d'apprentissage du scénario et d'une adaptation responsable aux besoins du groupe.

## 5.1. Orientation rapide : comment lire efficacement une fiche de scénario

Avant d'animer une session, les animateurs doivent effectuer une brève lecture d'orientation du scénario sélectionné. Cela permet de clarifier les objectifs d'apprentissage, la faisabilité et les exigences de mise en œuvre.

- Identifiez la compétence GreenComp principale visée (et les compétences secondaires, le cas échéant).
- Vérifiez la **durée**, **le format** de la session (en présentiel/en ligne/mixte) et le **profil des participants** visés.
- Notez le **matériel** requis, les besoins en espace et les tâches de préparation éventuelles.
- Passez en revue le **déroulement de l'animation** et le temps prévu pour chaque étape.
- Sélectionnez un ensemble restreint de **questions de débriefing** (recommandé : 4 à 6) qui correspondent le mieux à votre groupe et à vos objectifs.

## 5.2. Liste de contrôle pour la préparation (minimum recommandé)

L'animation par scénario est plus efficace lorsque les formateurs préparent les éléments pratiques à l'avance. Les étapes ci-dessous constituent une norme minimale de préparation.

- Imprimez ou ouvrez la fiche de scénario et assurez-vous de disposer de la dernière version.
- Préparez le matériel à l'avance et aménagez la salle (ou l'environnement numérique) en conséquence.
- Rédigez un ordre du jour simple (avec les horaires) que les participants peuvent consulter.
- Planifiez la composition des groupes (binômes ou petits groupes de 3 à 5 personnes) et les transitions entre les activités.
- Présélectionnez les questions de débriefing et définissez une tâche de transfert (une action réaliste ou une prochaine étape).
- Préparez une brève introduction indiquant quelle compétence sera mise en pratique et pourquoi elle est importante dans la vie réelle.

## 5.3. Principes d'animation qui améliorent l'efficacité

Les scénarios sont conçus pour favoriser une participation active ; toutefois, l'efficacité de l'apprentissage dépend de la manière dont la session est animée. Les principes suivants garantissent la qualité et la cohérence.

- Utilisez la méthode « **Brief → Do → Debrief** » : donnez des instructions concises, optimisez le temps d'activité et favorisez la réflexion.
- Exprimez clairement la compétence visée (par exemple : « Aujourd'hui, nous nous exerçons à **la pensée systémique** »).
- Utilisez **des limites de temps** et des repères temporels visibles pour maintenir le rythme et réduire la fatigue.
- Organisez la participation de manière à inclure toutes les voix (par exemple, réflexion silencieuse, travail en binômes d'abord, contributions écrites, tour de table).
- Terminez par **un transfert** : demandez aux participants d'identifier une action, une décision ou un changement de comportement concret qu'ils peuvent mettre en œuvre après la session.

## 5.4. Conseils d'adaptation (contextes en ligne, à faibles ressources et sensibles)

Les scénarios GameComp peuvent et doivent être adaptés si nécessaire. L'adaptation doit préserver l'objectif pédagogique du scénario, tout en ajustant les conditions de mise en œuvre pour que celles-ci restent inclusives et réalisables.

- **Déroulement en ligne :** utilisez des salles de discussion et des outils collaboratifs partagés ; simplifiez les étapes ; augmentez les repères visuels ; raccourcissez les discussions en plénière.
- **Déroulement avec peu de ressources :** remplacez le matériel par des alternatives papier ; réduisez la complexité des résultats ; donnez la priorité à l'activité principale et au débriefing.
- **Groupes sensibles :** évitez de forcer les participants à s'exprimer ; autorisez les contributions anonymes ; indiquez clairement les options permettant de « passer » ; surveillez attentivement la dynamique de groupe.
- **Barrières linguistiques :** définissez les termes clés ; utilisez des supports visuels (icônes, dessins, exemples) ; résumez les instructions en phrases courtes et claires ; vérifiez fréquemment la compréhension.

# 6. Utilisation des jeux éducatifs (60) – un manuel pratique

Les jeux éducatifs GameComp sont conçus pour soutenir le développement des compétences par l'apprentissage expérientiel. Dans l'éducation non formelle, les jeux ne servent pas uniquement à motiver : ils créent des situations structurées dans lesquelles les participants peuvent explorer les décisions, les conséquences, la collaboration et les compromis dans un environnement à faible risque. Cependant, le jeu en lui-même ne suffit pas pour atteindre les objectifs d'apprentissage. La valeur éducative est générée par une animation intentionnelle, en particulier par un débriefing guidé qui relie l'expérience du jeu à la compétence GreenComp visée et à des contextes de durabilité de la vie réelle. C'est pourquoi chaque jeu doit être sélectionné et intégré avec une fonction pédagogique claire au sein de la session.

## 6.1. Choisir un jeu approprié

Pour garantir la pertinence et gérer efficacement la dynamique de groupe, les animateurs doivent sélectionner les jeux en utilisant les critères suivants :

1. **Quel est l'objectif pédagogique ?**
   Choisissez si le jeu servira principalement d'introduction (engagement et cadrage), d'entraînement (mise en pratique des compétences) ou de consolidation (récapitulatif et renforcement).

2. **Quel est le niveau d'énergie actuel du groupe ?**
   Choisissez un jeu qui correspond à l'état d'esprit du groupe (calme / moyen / dynamique) et au moment de la session (début, milieu, fin).
3. **Quelle compétence est visée ?**
   Assurez-vous que le jeu correspond à l'objectif pédagogique de la session et, le cas échéant, à la compétence visée par le scénario d'atelier sélectionné.

## 6.2. Trois modèles d'intégration fiables

Les modèles d'intégration suivants sont recommandés car ils préservent la cohérence et favorisent le transfert des acquis :

- **Modèle A — Mise en route (10 à 15 minutes) :**
  Jeu court → transition vers le scénario de l'atelier.
  *Fonction :* suscite l'engagement, présente les concepts et établit un point de référence commun.
- **Modèle B — Pratique (15 à 25 minutes) :**
  Scénario de l'atelier → jeu permettant d'appliquer la compétence dans une nouvelle situation.
  *Fonction :* permet de s'exercer aux compétences et renforce la compréhension grâce à la variation.
- **Modèle C — Consolidation (10 à 20 minutes) :**
  Scénario de l'atelier + débriefing initial → jeu de clôture + bref débriefing.
  *Fonction :* renforce les points clés de l'apprentissage et permet de bien clôturer la session.

## 6.3. Animation de jeux numériques

La mise en place de jeux numériques nécessite une planification de base pour garantir l'accès, l'inclusion et la gestion du temps.

- Lorsque le nombre d'appareils est limité, travaillez par binômes ou en petits groupes (ratio recommandé : 1 appareil pour 2 à 3 participants).
- Donnez une consigne claire axée sur l'apprentissage avant de commencer (par exemple : « Jouez et observez quelles décisions modifient les résultats et pourquoi »).

- Fixez une durée précise (généralement 10 à 20 minutes) et arrêtez-vous à l'heure pour laisser place à la réflexion et à la conclusion.
- Si une compétition s'installe, recadrez l'activité vers le développement des compétences (par exemple : « Le but est de s'entraîner à une compétence, pas de gagner »).
- Surveillez la participation pour vous assurer que tous les participants s'impliquent (évitez qu'une seule personne ne contrôle l'appareil pendant toute la durée de l'activité).

### 6.4. Débriefing du jeu (structure minimale)

Le débriefing est l'étape essentielle qui transforme l'expérience de jeu en apprentissage. Un débriefing bref et structuré suffit s'il est ciblé et lié aux compétences. Les questions ci-dessous fournissent une séquence minimale de débriefing :

- **Que s'est-il passé ?** (faits et observations)
- **Qu'avez-vous ressenti ou remarqué ?** (expérience et implication)
- **Quels choix ont été les plus importants, et pourquoi ?** (analyse et causalité)
- **Quelle compétence GreenComp avons-nous mise en pratique ?** (lien explicite avec le cadre)
- **Quel est le lien avec la vie réelle ?** (transfert et orientation vers l'action)

## 7. Utilisation de l'outil d'évaluation : processus de travail de l'éducateur

L'outil d'évaluation GameComp est une **auto-évaluation ludique** alignée sur les **12 compétences GreenComp**. Il est destiné à soutenir la conception et l'animation pédagogiques dans les contextes d'éducation non formelle en fournissant un point de départ structuré pour la réflexion. Cet outil doit être utilisé comme un instrument de développement, et non comme un examen ou un mécanisme de sélection. Lorsqu'il est mis en œuvre de manière responsable, il aide les éducateurs (a) à identifier les points forts perçus des apprenants et leurs priorités d'apprentissage, (b) à sélectionner des scénarios d'ateliers et des jeux éducatifs pertinents, et (c) à soutenir une réflexion sur les progrès réalisés au fil du temps. L'évaluation est plus efficace lorsqu'elle est combinée à une discussion animée qui traduit les résultats en intentions d'apprentissage concrètes et en étapes suivantes.

## 7.1. Procédure d'animation (durée totale recommandée : 35 à 60 minutes)

La procédure suivante est recommandée pour garantir la clarté de l'objectif, un soutien approprié aux apprenants et une intégration significative avec les activités d'apprentissage de GameComp :

1. **Clarifier l'objectif et les règles de base** : expliquer que l'outil favorise l'autoréflexion et la planification de l'apprentissage, et que les participants ne sont pas tenus de partager leurs résultats individuels.
2. **Réalisation individuelle** (20 à 30 minutes) : les participants effectuent l'évaluation en privé, à leur propre rythme.
3. **Synthèse individuelle** (2 à 5 minutes) : les participants notent trois éléments :
    - un point fort perçu,
    - une compétence à améliorer, et
    - une question qu'ils aimeraient approfondir.
4. **Débriefing en groupe** (15 à 25 minutes) : animez une réflexion structurée à l'aide des questions ci-dessous, en mettant l'accent sur les thèmes plutôt que sur les confidences personnelles.
5. **Traduire les enseignements en un plan d'action** : identifiez 1 à 2 compétences prioritaires (pour le groupe ou le programme) et sélectionnez le ou les scénarios d'atelier et le ou les jeux éducatifs les plus pertinents en conséquence.

## 7.2. Questions pour le débriefing de groupe

Utilisez une petite sélection de questions (généralement 3 à 4) pour que la discussion reste ciblée et ne prenne pas trop de temps :

- Qu'est-ce qui vous a surpris dans vos résultats, et pourquoi ?
- Quelle compétence vous semble la plus pertinente pour votre communauté ou votre vie quotidienne en ce moment ?
- Quelle est la compétence que vous aimeriez mettre en pratique ensuite, et pourquoi est-elle importante pour vous ?
- Quel soutien ou quelles conditions vous aideraient à passer à l'action (en tant qu'individu ou avec d'autres) ?

## 7.3. Éthique et protection des données

Une utilisation responsable de l'outil d'évaluation nécessite des mesures de protection élémentaires pour préserver la vie privée et le bien-être des participants :

- **Pas de divulgation forcée :** les participants ne doivent jamais être contraints de partager leurs résultats individuels.
- **Transparence et consentement :** si des résultats agrégés sont collectés à des fins de rapport ou de suivi, expliquez clairement l'objectif et obtenez un consentement éclairé.
- **Traitement sécurisé des informations :** stockez toutes les données en toute sécurité, limitez l'accès et respectez les procédures de protection des données de votre organisation ainsi que les exigences applicables du RGPD et en matière de confidentialité.

# 8. Mise en pratique : recettes prêtes à l'emploi et cas d'utilisation

Cette section propose deux aides pratiques à la mise en œuvre. Premièrement, **les recettes de session** offrent des formats de prestation standardisés pouvant être appliqués immédiatement. Deuxièmement, **les cas d'utilisation** illustrent comment la même structure peut être adaptée à différents contextes de travail avec les jeunes tout en préservant la logique fondamentale de l'approche GameComp (planification fondée sur l'évaluation, apprentissage actif, réflexion structurée et transfert).

## 8.1. Recettes de sessions prêtes à l'emploi

Les recettes ci-dessous sont conçues pour aider les animateurs à mettre en œuvre GameComp de manière cohérente dans différents contextes. Les durées sont indicatives et doivent être adaptées au profil du groupe et au contexte ; toutefois, les animateurs doivent conserver les composantes **de débriefing** et **de transfert** afin de garantir l'impact pédagogique.

**Recette 1 — Séance de 90 minutes (format standard)**

| Durée | Activité | Remarque à l'intention de l'animateur | Durée habituelle |
|---|---|---|---|
| 0–10 min | Accueil, accord de groupe, objectif de la session et compétence visée | Afficher l'objectif (tableau/diapositive). | 20 à 30 min + 15 à 25 min de débriefing |
| 10 à 25 min | Évaluation (en ligne ou hors ligne) | Les résultats restent confidentiels ; aucun partage obligatoire. | 60 à 180 min (variable) |
| 25 à 65 min | Scénario de l'atelier (étapes principales de l'activité) | Limiter la durée du travail en petits groupes et des transitions. | 10 à 30 min |

**Recette n° 2 — Atelier d'une demi-journée (3 heures)**

| Bloc | Contenu | Objectif |
|---|---|---|
| Bloc 1 (45 min) | Évaluation + débriefing en groupe → sélectionner les compétences ciblées | Définir les besoins, les priorités et les objectifs d'apprentissage. |
| Bloc 2 (75 min) | Scénario de l'atelier (activité complète + réflexion) | Approfondir la compréhension et la pratique grâce à une activité structurée. |
| Pause (15 min) | Courte pause | Maintenir l'attention et la cohésion du groupe. |
| Bloc 3 (30 min) | Jeu éducatif (mise en pratique) + débriefing | Appliquer la compétence dans une nouvelle situation ; consolider l'apprentissage. |
| Bloc 4 (15 min) | Planification d'actions (individuelle + collective) | Traduire l'apprentissage en une prochaine étape concrète. |

**Recette 3 — Micro-programme en 3 sessions (recommandé)**

Ce format est adapté lorsque vous souhaitez un progrès sur la durée (plutôt qu'une session ponctuelle) et permet une réévaluation et un ajustement du programme.

- **Séance 1 :** évaluation initiale → scénario d'atelier → réflexion et transfert
- **Séance 2 :** jeu éducatif en introduction → scénario d'atelier → débriefing (accent sur la pratique)
- **Séance 3 :** scénario axé sur l'action/l'autonomie → jeu de consolidation → post-évaluation + prochaines étapes

## 8.2. Cas d'utilisation (exemples contextuels)

Les cas d'utilisation ci-dessous illustrent comment appliquer la méthode GameComp dans différents contextes. Chaque exemple suit la même logique de mise en œuvre (Évaluation → Activité → Jeu → Débriefing → Transfert) et peut être mis en œuvre à l'aide de la Recette 1 (90 minutes**),** sauf indication contraire.

Pour des exemples supplémentaires spécifiques à chaque pays et des adaptations pratiques proposées par chaque partenaire, voir l'annexe D – Notes de terrain des partenaires.

**Cas d'utilisation 1 — Centre de jeunesse (éco-anxiété → capacité d'agir)**

- **Contexte :** centre de jeunesse ouvert, groupe mixte (15-19 ans), éco-anxiété et faible sentiment de contrôle
- **Objectif :** renforcer *l'initiative individuelle* + *l'action collective* (GreenComp : Agir pour la durabilité)
- **Déroulement suggéré :** Évaluation (état des lieux) → scénario de planification d'actions → petit jeu mettant en avant les choix → débriefing → une action concrète en groupe
- **Note d'animation :** mettre l'accent sur des « petites actions » réalistes ; éviter les discours culpabilisants ; terminer par un engagement réalisable

**Cas d'utilisation n° 2 — Programme d'employabilité pour les NEET (compétences vertes et prise de décision)**

- **Contexte :** parcours d'employabilité (16-24 ans), accent mis sur l'orientation vers l'avenir et la confiance
- **Objectif :** renforcer *la pensée systémique* + *la formulation des problèmes* (GreenComp : Accepter la complexité)
- **Déroulement suggéré :** Évaluation → scénario explorant un enjeu local de durabilité → jeu mettant en pratique les compromis → débriefing → tâche de transfert (mini-présentation / plan)
- **Note d'animation :** relier les compétences à l'employabilité et aux rôles au sein de la communauté ; utiliser un vocabulaire clair et concret

**Cas d'utilisation n° 3 — Groupe interculturel (équité et justice climatique)**

- **Contexte :** groupe de jeunes interculturel (14-20 ans) ; thèmes sensibles et expériences de vie diverses
- **Objectif :** renforcer *le soutien à l'équité* + *la pensée critique* (GreenComp : Valeurs + Complexité)
- **Déroulement suggéré :** évaluation facultative → scénario sur l'équité/la responsabilité → jeu rendant les inégalités visibles → débriefing structuré → « principe d'équité » partagé

- **Note d'animation :** éviter toute divulgation forcée ; autoriser le « passe » ; travailler d'abord en binômes, puis en plénière

**Cas d'utilisation n° 4 — Club écologique scolaire (culture prospective)**

- **Contexte :** club écologique hebdomadaire (13-17 ans), temps limité par session
- **Objectif :** renforcer *la culture du futur* et *la réflexion exploratoire* (GreenComp : Envisager des futurs durables)
- **Déroulement suggéré :** scénario utilisant des récits sur l'avenir → jeu explorant des avenirs alternatifs → débriefing → transfert (une proposition au niveau de l'école)
- **Remarque pour l'animateur :** privilégier les résultats visuels ; canaliser la créativité vers une proposition concrète

**Cas d'utilisation n° 5 — Activité de plein air (connexion à la nature ; appareils limités)**

- **Contexte :** activité de plein air pour les jeunes (12-16 ans), niveaux d'attention variés ; accès limité au numérique
- **Objectif :** renforcer *la promotion de la nature* + *la valorisation de la durabilité* (GreenComp : Valeurs)
- **Déroulement suggéré :** réflexion personnelle hors ligne (annexe) → scénario en plein air → jeu par deux (ou alternative basée sur l'observation) → débriefing → action de gestion responsable
- **Remarque pour l'animateur :** préparez des règles de sécurité simples pour l'extérieur ; utilisez le mouvement ; veillez à ce que le débriefing soit concis mais pertinent

# 9. Suivi et qualité

Le suivi dans GameComp vise à soutenir **la qualité de l'apprentissage et l'amélioration continue**, et non à créer une charge administrative. Les animateurs sont encouragés à utiliser un petit nombre d'outils simples qui aident à documenter ce qui a été dispensé, ce que les participants ont retiré de l'activité et ce qui devrait être ajusté lors des prochaines sessions. Pour que le suivi reste faisable, sélectionnez seulement deux ou trois méthodes et appliquez-les de manière cohérente.

Voici quelques options recommandées :

- **Journal de session :** un bref compte rendu de la session (date, cadre, scénario et jeu utilisés, compétence(s) visée(s), adaptations clés et principaux résultats).
- **Notes d'observation :** brèves notes factuelles sur les comportements des participants qui indiquent le développement des compétences (par exemple, collaboration, pensée systémique, questionnement critique).
- **Fiches de réflexion :** une brève réflexion écrite à la fin de la session, capturant *une idée* et *une action envisagée* par chaque participant.
- **Retour d'expérience de fin de cycle :** bref retour d'expérience recueilli après une série de sessions afin d'identifier ce qui a favorisé l'apprentissage et ce qui devrait être amélioré.

# 10. Carte des ressources

Afin de garantir la cohérence et la qualité de la prestation, les animateurs doivent disposer d'un **« Kit de l'animateur GameComp »** unique (au format numérique ou imprimé) contenant les ressources essentielles utilisées pour la mise en œuvre. Le fait de conserver les supports en un seul endroit évite toute confusion entre les versions, facilite la coordination de l'équipe et rend la préparation plus efficace. Lorsque plusieurs animateurs travaillent ensemble, il est recommandé de disposer d'un document partagé (ou d'un dossier partagé) indiquant les points d'accès officiels et les versions les plus récentes des supports du projet.

### Ressources essentielles

- **Outil d'évaluation (en ligne) :**

  https://gamecompassessmenttool.espacioelearning.com/assessment/

- **Publication des scénarios d'ateliers (60 scénarios) :** Ressources – GameComp
- **Bibliothèque de jeux éducatifs (60 jeux) :** accessible via la plateforme GameComp (section Jeux) ; utilisez le lien d'accès officiel fourni par le consortium.

# Annexe A – Liste de contrôle d'une page pour l'animateur

**Instructions :** Cochez **une case** par affirmation. Utilisez cette liste de contrôle **avant la session** pour vous préparer, et cochez la section **« Après la session »** une fois que vous avez terminé.

| Affirmation de la liste de contrôle | Oui | En partie | Non |
|---|---|---|---|
| **Objectif et planification de la session** | | | |
| Je suis capable de formuler clairement en une phrase la ou les compétences GreenComp visées. | ☐ | ☐ | ☐ |
| L'objectif de la session est concret et lié à des choix ou des actions réels en matière de développement durable. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai pris connaissance du scénario et je connais les étapes clés ainsi que les délais. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai sélectionné à l'avance 4 à 6 questions pour le débriefing. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai prévu un moment de transfert et réservé du temps pour cela. | ☐ | ☐ | ☐ |
| **Installation et matériel** | | | |
| L'espace est adapté au travail en petits groupes, par deux ou par groupes de 3 à 5. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai préparé le matériel nécessaire : minuteur, tableau ou tableau à feuilles mobiles, papier et stylos si nécessaire. | ☐ | ☐ | ☐ |
| Les appareils et Internet sont disponibles, ou j'ai préparé une alternative hors ligne. | ☐ | ☐ | ☐ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Si le nombre d'appareils est limité, j'ai prévu des rôles de partage d'appareils : navigateur, lecteur, médiateur. | ☐ | ☐ | ☐ |

### Sécurité, inclusion et participation

| | | | |
|---|---|---|---|
| Je vais établir un accord de groupe succinct : respect, écoute, confidentialité, option de retrait. | ☐ | ☐ | ☐ |
| Je connais la procédure de protection, ce qu'il faut faire et qui contacter en cas de problème. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai prévu une méthode pour donner la parole aux plus timides : travail en binôme, réflexion silencieuse, tours de table structurés. | ☐ | ☐ | ☐ |
| Je veillerai à ce que la séance se déroule sans jugement et j'éviterai de créer un climat de culpabilité ou de reproche. | ☐ | ☐ | ☐ |
| Le langage et les instructions sont accessibles, les termes clés sont définis, les étapes sont courtes, je vérifie la compréhension. | ☐ | ☐ | ☐ |

### Outil d'évaluation, le cas échéant

| | | | |
|---|---|---|---|
| J'expliquerai que l'évaluation sert à l'auto-réflexion et n'est pas un test. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'éviterai de classer ou de comparer les résultats ; les participants ne sont pas obligés de communiquer leurs scores. | ☐ | ☐ | ☐ |
| Si des résultats sont enregistrés, j'ai obtenu le consentement des participants et je veillerai à ce que les données soient réduites au minimum et sécurisées. | ☐ | ☐ | ☐ |

### Jeux et objectifs pédagogiques

| | | | |
|---|---|---|---|
| J'ai choisi le jeu dans un but précis : échauffement, entraînement ou consolidation. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai fixé une durée limite pour le jeu et je m'arrêterai à l'heure prévue afin de laisser le temps au débriefing et à la mise en pratique. | ☐ | ☐ | ☐ |
| Je recadrerai la compétition si elle se présente, en mettant l'accent sur l'apprentissage plutôt que sur la victoire. | ☐ | ☐ | ☐ |

### Débriefing et transfert de qualité

| | | | |
|---|---|---|---|
| J'utiliserai une structure de débriefing simple : faits, sentiments, choix, compétences, vie réelle. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai préparé une suggestion de transfert concrète : une action individuelle et/ou une prochaine étape pour le groupe. | ☐ | ☐ | ☐ |

### Après la session

| | | | |
|---|---|---|---|
| J'ai recueilli un bref retour d'information, une idée et une prochaine étape. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai noté un point qui a bien fonctionné et un point à améliorer la prochaine fois. | ☐ | ☐ | ☐ |
| J'ai noté les informations de base sur la prestation, la date, le cadre, les compétences, le scénario et le jeu, ainsi que les principales adaptations. | ☐ | ☐ | ☐ |

# Annexe B – Canevas de planification des sessions

| Champ | Votre plan |
|---|---|
| Objectif de la session | |
| Compétence(s) visée(s) | |
| Scénario utilisé | |
| Jeu(x) utilisé(s) | |
| Ordre du jour (à durée déterminée) | |
| Questions de débriefing (4–6) | |
| Mesures de transfert | |
| Matériel / appareils | |
| Adaptations (accessibilité / en ligne) | |

# Annexe C – Fiche d'auto-évaluation hors ligne + grille de notation

Cette fiche est une alternative papier à l'outil d'évaluation en ligne GameComp. Elle peut être utilisée lorsque les participants n'ont pas accès à des appareils ou à une connexion Internet fiable. Son objectif est de favoriser **l'auto-réflexion** et **la planification de l'apprentissage** ; il ne s'agit pas d'un test et elle ne doit pas être utilisée pour classer les participants.

**Instructions à l'intention des participants**

Pour chaque compétence ci-dessous, sélectionnez le chiffre qui vous décrit le mieux **aujourd'hui** :

- **1 = Rarement :** je ne fais presque jamais preuve de cette compétence.
- **2 = Parfois :** je la démontre occasionnellement.
- **3 = Souvent :** je la démontre dans de nombreuses situations.
- **4 = Très souvent :** je la démontre régulièrement et avec assurance.
- **5 = De manière constante :** je la démontre clairement dans tous les contextes et je peux aider les autres.

Ensuite, vous pouvez, si vous le souhaitez, noter un bref exemple dans la colonne « Notes / Exemple » (par exemple, une situation dans laquelle vous avez fait preuve de cette compétence ou une question que vous vous posez).

| Compétence | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Remarques / Exemple |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Valoriser la durabilité | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Promouvoir l'équité | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Promouvoir la nature | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Pensée systémique | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Esprit critique | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Cadrage du problème | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Connaissances en matière de contrats à terme | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Capacité d'adaptation | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Pensée exploratoire | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Action politique | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Action collective | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |
| Esprit d'initiative | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | |

# Annexe D – Fiches de mise en œuvre et encarts pratiques

Cette annexe vous propose deux choses :

1. **Des exemples concrets de mise en œuvre** provenant de pays partenaires.
2. **Des encarts prêts à l'emploi que** vous pouvez copier dans vos propres plans de séance.

## D.1 Fiche de mise en œuvre par pays

Utilisez ces fiches pour voir rapidement comment d'autres ont animé une session : le contexte, le groupe cible, les compétences visées, les outils utilisés, ce qui a fonctionné, les points à surveiller et ce que les participants ont produit.

### D.1.1 France - ANI

**Cadre :** atelier non formel pour les jeunes (centre de jeunesse / locaux d'une association partenaire / club scolaire) – en présentiel

**Groupe cible :** 16-30 ans, 10-20 participants (profils variés)

**Compétences ciblées :** action collective

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation : oui
- Scénario(s) d'atelier : Créez votre propre ONG verte / WS5
- Jeu(x) éducatif(s) : Plus forts ensemble

**Adaptations apportées :**

Si le nombre d'appareils est limité, organisez le jeu par binômes ou en petits groupes (1 appareil pour 2 à 3 participants).

1. Respectez strictement les limites de temps pour garantir le débriefing et le transfert (minimum 15 minutes au total).
   Utilisez des méthodes de participation inclusives (travail en binômes avant la plénière ; rotation des rôles au sein des groupes : chronométreur/secrétaire/porte-parole).
2. Ancrer la conception de l'ONG dans un enjeu local concret pertinent pour le groupe (déchets, transports, énergie, espaces verts).
3. Veillez à ce que les résultats soient simples et structurés (plan d'action de l'ONG d'une page par groupe).

**Ce qui a bien fonctionné :**

- Fort engagement grâce à la création en groupe d'une ONG et à la planification d'actions concrètes.
- Lien clair entre collaboration et impact (l'action collective devient tangible).
- Le jeu renforce le travail d'équipe et la dynamique d'organisation avant l'étape finale de transfert.

**À éviter / à surveiller :**

- Passer trop de temps sur l'image de marque (nom/logo) au détriment des objectifs et des actions.
- Des voix dominantes dans le travail de groupe (utilisez des rôles et des tours de parole structurés).
- Une approche compétitive entre les groupes (privilégiez la coopération et l'apprentissage).

**Questions de débriefing qui ont bien fonctionné :**

- Qu'est-ce qui a aidé votre groupe à collaborer efficacement ? Qu'est-ce qui a rendu la tâche plus difficile ?
- Quels rôles/tâches étaient nécessaires pour rendre le plan de votre ONG réaliste ?
- De quel soutien auriez-vous besoin de la part des autres pour agir ensemble ?
- Qu'est-ce que le jeu a révélé sur le travail d'équipe et l'organisation ?
- Quelle est une prochaine étape réaliste que vous pouvez entreprendre dans les 2 à 4 prochaines semaines ?

**Résultats concrets / prochaine étape élaborés par les participants :**

Un plan d'action d'une page intitulé « ONG verte » par groupe (thème, mission/vision, objectif, public cible, une activité de sensibilisation, une prochaine étape réaliste avec répartition des rôles et calendrier), ainsi qu'un engagement individuel ou collectif à agir après la session.

### D.1.2 Allemagne - KUBI

**Cadre :** Centre de jeunesse

**Groupe cible :** 20 jeunes adultes défavorisés (sur le plan éducatif, géographique et économique) âgés de 20 à 30 ans.

**Compétence visée :** Culture de l'avenir

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation : Oui
- Scénario d'atelier : Envisager des avenirs durables par FEMXA (4.3.1 Littératie du futur WS5)
- Jeu éducatif : Futurescape : Envisager un avenir durable, par KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Matériel : Espace ouvert, Internet, appareils numériques (ordinateur, tablette, téléphone)

**Adaptations apportées :**

1. Aménager un espace sûr permettant aux participants d'explorer les jeux individuellement et/ou en groupe.
2. Utiliser du matériel réutilisable et recyclable afin d'aligner le concept de l'atelier sur les objectifs du projet en matière de compétences, d'habitudes et d'actions écologiques.
3. Prendre en compte les besoins des participants afin de s'assurer que tous les niveaux sont les bienvenus dans l'atelier (par exemple, niveaux de compétences numériques, compréhension des compétences écologiques, locuteurs natifs et non natifs)
4. Prendre le temps d'expliquer et de discuter des mots clés tels que la durabilité, la culture du futur et la réutilisation.

**Ce qui a bien fonctionné :**

- La fusion des concepts de numérisation et de durabilité au sein d'un même atelier et la sensibilisation à la double transition, priorité de l'Europe.
- L'intégration de plusieurs activités issues de méthodes d'apprentissage non formelles pour impliquer les participants dans des discussions, l'élaboration de scénarios, des activités artistiques et des jeux.

**À éviter / à surveiller :**

1. Pendant l'accueil et l'orientation : soyez bref ; passez rapidement à la prise de parole des participants. Ne surchargez pas d'emblée avec de la théorie.
2. Pendant l'évaluation et la réflexion GreenComp : Évitez les classements, la lecture des chiffres ou de dire « qui a obtenu le meilleur score ».

3. Vote et discussion : ne présentez pas les « meilleures » idées comme une compétition. Présentez le vote comme un moyen de déterminer ce qui est « le plus utile à explorer ».
4. Jeu de scénario numérique : une personne joue tandis que les autres regardent. Attribuez des rôles : lecteur, décideur, sceptique, preneur de notes.

**Questions de débriefing qui ont bien fonctionné :**

- Quelle est une décision dans votre vie professionnelle ou personnelle où une réflexion prospective changerait votre approche ?
- Que comptez-vous mettre en pratique de manière intentionnelle au cours des deux prochaines semaines ?
- De quel soutien, de quelles ressources ou de quels alliés avez-vous besoin ?
- Comment saurez-vous que vous vous êtes amélioré(e) (un indicateur simple) ?

**Résultats concrets / prochaine étape définis par les participants :**

1. Aperçu GreenComp : points forts, axes de progression, surprise (1 page).
2. Déclaration sur la culture du futur : « Pour moi, la culture du futur signifie... (dans mon contexte). »

- Micro-plan d'action personnel (2 semaines) :
    - compétence à renforcer
    - une action concrète
    - quand/où cela aura lieu
    - un indicateur de réussite

3. Représentation visuelle de l'avenir souhaité (dessin/collage/image générée par IA) accompagnée d'une légende :
    - « Cet avenir est préférable parce que... »
    - « Un indicateur qui montre que nous allons dans la bonne direction est... »

### D.1.3 Italie – Lascò

**Contexte :** programme de formation à l'employabilité (formule mixte : présentiel avec outils numériques) axé sur les compétences vertes pour le marché du travail
**Groupe cible :** Jeunes adultes et NEET (18-25 ans), groupe de 12 à 15 participants issus de milieux

éducatifs variés

**Compétence visée :** Pensée exploratoire

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation : oui (utilisé au début du programme comme référence pour évaluer la disposition des participants à penser de manière créative et à adopter différentes perspectives sur des scénarios futurs)
- Scénario de l'atelier : WS4. *Favoriser la pensée exploratoire pour une économie circulaire*

Cet atelier invite les participants à relever les défis du développement durable (par exemple, les déchets et l'utilisation des ressources) grâce à une approche transdisciplinaire. En combinant brainstorming, expérimentation interdisciplinaire et prototypage pratique, il encourage les jeunes à synthétiser des perspectives environnementales, sociales, culturelles et technologiques pour aboutir à des solutions innovantes en matière d'économie circulaire.

- Jeu éducatif : *Écosystème exploratoire* « https://app.gamecomp.eu/lessons/61 »

Dans ce jeu interactif, les apprenants endossent le rôle de consultants en durabilité urbaine. Le jeu encourage la recherche, l'imagination et l'adaptation dans des contextes incertains. À travers des cartes interactives, des choix basés sur des scénarios et un quiz final, les joueurs s'exercent à la pensée divergente en explorant les interconnexions complexes entre les facteurs environnementaux, économiques et sociaux afin de générer des solutions de durabilité non linéaires.

**Adaptations apportées :**

1. Intégration du jeu « Exploratory Ecosystem » en tant qu'activité « pratique » juste après l'introduction théorique initiale de l'atelier, afin de stimuler la pensée non linéaire avant de commencer le travail de groupe sur l'économie circulaire.
2. Au lieu d'un jeu individuel, le jeu numérique a été joué en petits groupes (par exemple, 1 appareil pour 3 participants) afin d'encourager le débat avant de soumettre les réponses finales.
3. Utilisation d'exemples locaux et concrets illustrant l'économie linéaire par opposition à l'économie circulaire (par exemple, les déchets textiles ou agricoles locaux) afin de faire le lien entre les scénarios fictifs de la ville imaginaire du jeu et leur contexte géographique spécifique.

4. La phase physique de dessin/cartographie de l'atelier a été remplacée par un tableau blanc numérique collaboratif (par exemple, Miro/Mural), car les participants développaient des compétences numériques parallèlement à des compétences écologiques.

**Ce qui a bien fonctionné :**

- L'élément de jeu de rôle du jeu numérique a considérablement renforcé la confiance et l'engagement des participants, servant de mise en jambe parfaite pour la présentation finale de l'atelier.
- La carte interactive du jeu a efficacement démontré que la durabilité ne concerne pas seulement l'environnement, mais nécessite une approche intégrée qui relie les aspects économiques et sociaux.

**À éviter/à surveiller :**

- Évitez que les participants se précipitent sur les points de la carte du jeu juste pour terminer le quiz ; incitez-les à lire attentivement les questions exploratoires et à débattre des scénarios.
- Faites attention aux personnes dominantes pendant la phase de réflexion en groupe de l'atelier ; utilisez votre rôle de facilitateur pour vous assurer que toutes les « idées farfelues » et les opinions divergentes soient entendues.

**Questions de débriefing qui ont bien fonctionné :**

- En quoi les scénarios de Newtown vous ont-ils aidés à penser différemment ou à sortir des solutions toutes faites pour notre problème local de déchets ?
- Quels liens inattendus avez-vous découverts entre l'environnement, l'économie et la société au cours du jeu ?
- En quoi le fait de faire preuve de créativité et d'explorer différents points de vue vous a-t-il aidé à recadrer le défi initial ?
- Comment pouvez-vous appliquer cet état d'esprit de « conseiller exploratoire » aux défis que vous rencontrerez à l'avenir ?

**Résultats concrets/prochaine étape proposés par les participants :**
Une « carte d'idéation sur l'économie circulaire » (numérique) co-créée, présentant une solution innovante à un problème local lié aux déchets.

### D.1.4 Espagne - FEMXA

**Contexte :** établissement d'enseignement et de formation professionnels

**Groupe cible :** 18-30 ans, entre 10 et 20 participants issus de différents horizons et intéressés par les compétences vertes pour leur vie quotidienne et leur travail

**Compétences ciblées :**

- Pensée systémique
- Pensée critique

**Ressources utilisées :**

- **Outil d'évaluation :** oui

Comment l'utilise-t-on ? Il est utilisé pendant les 15 à 20 premières minutes pour identifier les forces et les faiblesses des participants ainsi que leur compréhension de l'impact systémique. L'animateur prend des notes sur les pics ou les tendances (par exemple, des scores faibles en matière de pensée critique ou de pensée systémique), qui sont ensuite pris en compte pour la mise en œuvre de l'atelier.

- **Scénario(s) d'atelier** : WS2 : Systèmes interconnectés et impact durable

L'atelier sélectionné est « Systèmes interconnectés et impact durable ».

L'atelier WS2 – Systèmes interconnectés et impact durable montre comment de petites actions génèrent des réactions en chaîne au sein d'un système, favorisant ainsi la pensée systémique de manière pratique. Il oblige également les participants à analyser les causes, les conséquences et les retours d'information, développant ainsi la pensée critique sans avoir recours à des contenus théoriques complexes. Il s'agit d'un atelier dynamique et accessible, parfaitement adapté à des groupes diversifiés comme le nôtre, qui ont besoin de comprendre des problèmes concrets sous de multiples angles.

- **Jeux éducatifs : La machine à remonter le temps durable et Les enquêteurs attentifs**

Les jeux suivants aident à approfondir la compréhension des compétences que sont la pensée systémique et la pensée critique :

1. La machine à remonter le temps durable (pensée systémique). Ce jeu montre comment une seule décision génère des réactions en chaîne au fil du temps, ce qui complète directement la dynamique

de l'atelier, comme l'« effet domino » et l'« effet papillon ». Il renforce la compréhension des interactions, des conséquences et des boucles de rétroaction au sein du système.

2. Mindful Investigators : à la recherche de la vérité sur la pollution (pensée critique). Les participants doivent analyser les sources, détecter les biais et prendre des décisions fondées sur des preuves, exactement ce qu'ils doivent faire après avoir cartographié les systèmes et exploré les liens. Cela renforce la partie analyse critique de l'atelier et aide à remettre en question les causes profondes et les hypothèses concernant le système.

**Adaptations apportées :**

1. Le jeu s'est déroulé en collaboration, et non individuellement, afin d'encourager le raisonnement collectif.

2. La réflexion finale a été explicitement liée à leur vie quotidienne ou à leurs situations professionnelles dans les secteurs verts émergents.

**Ce qui a bien fonctionné :**

- Les participants sont surpris par les liens systémiques (impacts indirects).
- Le jeu final aide à visualiser la complexité sans la rendre insurmontable, dans une ambiance ludique.

**À éviter / à surveiller :**

- Évitez les décisions « moralisatrices » (risque de culpabilité environnementale). L'atelier est un espace sans jugement.
- Veillez à ce que ceux qui « connaissent déjà » le développement durable ne dominent pas la conversation.
- Évitez les explications trop techniques : restez concret et utilisez des exemples.

**Questions de débriefing qui ont bien fonctionné :**

- Quelles décisions semblaient les meilleures au premier abord, mais ont changé lorsque nous avons vu leurs effets cachés ?
- Quels liens n'aviez-vous jamais envisagés auparavant ?
- Quelle partie de l'exercice avez-vous trouvée la plus utile pour votre vie ou votre avenir professionnel ?

**Résultats concrets / prochaine étape définis par les participants :**

- « Carte d'impact » individuelle identifiant une décision personnelle, ses effets directs et indirects, et une amélioration qu'ils peuvent tenter d'apporter.

### D.1.5 Grèce – KEAN

**Contexte :** Centre de jeunesse / ateliers environnementaux non formels / activités Erasmus+ pour les jeunes

**Groupe cible :** Centre de jeunesse / ateliers environnementaux non formels / activités Erasmus+ pour la jeunesse

**Compétences visées :** Promotion de l'équité ; Action politique

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation : Oui – utilisé au début pour explorer les attitudes, les valeurs et les connaissances préalables des participants en matière de durabilité et de participation. Les résultats ont guidé le choix des jeux et les thèmes de discussion.
- Scénario(s) de l'atelier : « La toile de l'impact – Tout est lié »
- Jeu(x) éducatif(s) : « La boussole de l'empathie », « Les voix du cercle »

**Adaptations apportées :**

- Ajout de courtes pauses de réflexion après chaque phase des jeux.
- Possibilité de partager oralement plutôt que par écrit pour les participants moins à l'aise avec l'écriture.
- Horaires flexibles pour permettre une discussion plus approfondie sur des sujets sociaux et environnementaux sensibles.
- Utilisation d'exemples environnementaux locaux (feux de forêt, vagues de chaleur, problèmes de déchets dans les villes grecques).
- Langage simplifié et animation guidée pour les groupes de jeunes aux niveaux d'expérience variés.

**Ce qui a bien fonctionné :**

- Les éléments de partage anonyme ont favorisé la sincérité et la sécurité émotionnelle.

- Le dialogue basé sur des rôles a encouragé la participation active et l'écoute respectueuse.
- Le fait de relier les choix personnels à des enjeux environnementaux concrets a renforcé l'engagement.

**À éviter / à surveiller :**

- Évitez de précipiter la phase de réflexion ; les participants ont besoin de temps pour gérer leurs émotions.
- Faites preuve de prudence avec les sujets très polarisants qui peuvent susciter des réactions défensives.
- Veillez à établir des règles de modération claires afin de maintenir un espace de dialogue respectueux et inclusif.

**Questions de débriefing qui ont bien fonctionné :**

- Quel moment de l'activité vous a le plus fait réfléchir ?
- Avez-vous entendu un point de vue qui a remis en question vos propres opinions ?
- Quel est le lien entre l'équité et l'empathie et la prise de décision en matière d'environnement ?
- Qu'est-ce qui rend plus facile ou plus difficile de s'exprimer sur les questions de développement durable ?
- Quelle petite action pourriez-vous concrètement mettre en œuvre après cette session ?

**Résultats concrets / prochaines étapes proposés par les participants :**

Les participants ont formulé de courts engagements personnels ou collectifs en matière de développement durable (par exemple, réduire les déchets, lancer des discussions entre pairs, soutenir des actions environnementales locales) et ont proposé des idées pour de petites campagnes de sensibilisation au sein de leur école ou de leur communauté de jeunes.

## D.2 Annexe pratique

Utilisez ces éléments comme des modules prêts à l'emploi lorsque vous concevez vos propres sessions. Ils sont classés en fonction de ce dont vous avez besoin : un exemple concret, une note d'animation ou un outil imprimable.

### D.2.1 Exemples concrets

#### 1. Action collective

**Objectif :** Renforcer l'action collective en passant de la réflexion individuelle à la planification en groupe et à une prochaine étape réaliste.

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation (auto-évaluation initiale + bref débriefing en groupe)
- Scénario d'atelier : *WS5 « Concevez votre propre ONG verte »*
  Jeu éducatif : *« Plus forts ensemble »*

**Déroulement de la session (90 minutes) :**

- **0–10 min | Ouverture :** accueil, accord de groupe et objectif de la session (« Aujourd'hui, nous mettons en pratique l'action collective en concevant une initiative de groupe réaliste »).
- **10–25 min | Évaluation :** les participants remplissent l'outil d'évaluation individuellement. L'animateur fait un débriefing au niveau du groupe uniquement (pas de partage obligatoire) : « Quelle compétence nous semble la plus pertinente aujourd'hui ? »
- **25–65 min | Scénario (WS5) :** En groupes, les participants conçoivent une « ONG verte » traitant d'un enjeu local (mission/vision, public cible, 1–2 actions). Attribuer des rôles (chronométreur, preneur de notes, porte-parole) pour garantir une participation équilibrée.
  **65–80 min | Jeu (« Plus forts ensemble ») :** Les participants jouent individuellement sur la plateforme (10–12 min). Ils procèdent ensuite à un **échange par deux** (3–5 min) : chaque binôme compare un choix clé et un résultat.
- **80–90 min | Débriefing + Transfert :** Brève réflexion en plénière en lien avec les compétences acquises + une prochaine étape concrète.

**Questions pour le débriefing :**

- Qu'est-ce qui a facilité ou compliqué la collaboration au sein de votre groupe de travail ?
- Qu'est-ce que le jeu a révélé sur le travail d'équipe et l'organisation ?
  De quel soutien aurions-nous besoin de la part des autres pour agir ensemble dans la vie réelle ?

- Quelle est une action réaliste que nous pouvons mettre en place dans les 2 à 4 prochaines semaines ?

**Résultats :**

Chaque groupe élabore un plan d'action d'une page pour l'ONG et s'accorde sur une prochaine étape réalisable (qui fait quoi, d'ici quand), qui sera réexaminée lors de la prochaine session.

## 2. Culture de l'avenir (accent sur les avenirs durables)

**Objectif :**

- renforcer les compétences des participants en matière de culture de l'avenir en les aidant à explorer comment les choix actuels façonnent des avenirs plus durables
- sensibiliser à la durabilité et aux compétences écologiques grâce à une combinaison de réflexion, de discussion, d'expression créative et d'apprentissage par le jeu numérique
- aider les jeunes adultes défavorisés à relier la réflexion sur l'avenir à leur vie quotidienne, à leurs décisions et aux actions possibles, tout en renforçant leur confiance pour imaginer et contribuer à des avenirs souhaitables.

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation GreenComp
- Scénario d'atelier : Envisager des avenirs durables par FEMXA (4.3.1 Compétences en matière d'avenir WS5)
- Jeu éducatif : Futurescape : Envisager des lendemains durables par KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)

Matériel : Espace ouvert, Internet, appareils numériques (ordinateur, tablette, téléphone)

**Déroulement de la session (90 minutes)**

***Accueil et brève présentation (10 minutes) :*** La session commence par un bref mot de bienvenue et une présentation, au cours desquels le sujet est présenté aux participants de manière simple et accessible, sans les surcharger de théorie. Des termes clés tels que la durabilité, la culture du futur et les pratiques réutilisables sont brièvement expliqués afin de créer une compréhension commune.

***Mise en condition (15 minutes) :*** une phase de réflexion personnelle légère a lieu à l'aide de l'outil d'évaluation GreenComp, au cours de laquelle les participants identifient leurs points forts, leurs axes de progression et des perspectives surprenantes sans comparer leurs résultats à ceux des autres.

***Pendant l'activité (55 minutes)*** **:** Les participants prennent part à une discussion guidée et à des activités de groupe non formelles axées sur l'imagination d'avenirs possibles, probables et souhaitables. Ils sont invités à réfléchir à la manière dont les défis et les opportunités liés à la durabilité peuvent affecter leur vie personnelle, leurs communautés et leur travail. Ensuite, les participants passent à l'activité de jeu numérique, où ils explorent des scénarios tournés vers l'avenir via *Futurescape*. Pour garantir une participation active, des rôles sont attribués au sein des groupes, tels que lecteur, décideur, sceptique et preneur de notes, afin que le jeu devienne un processus d'apprentissage collaboratif plutôt qu'une observation passive.

***Après l'activité (10 minutes)*** **:** les participants réfléchissent à ce qu'ils ont appris et traduisent cela en prochaines étapes concrètes. Ils rédigent une brève déclaration sur la culture du futur, préparent un micro-plan d'action personnel sur deux semaines et développent une représentation visuelle de leur avenir souhaité par le biais d'un dessin, d'un collage ou d'une création d'image assistée par l'IA. La session se termine par un bref tour de table axé sur les enseignements utiles et les actions réalistes plutôt que sur la compétition ou les « meilleures idées ».

### Questions pour le débriefing

- Quelle est une décision dans votre travail ou votre vie où la réflexion sur l'avenir changerait votre approche ?
- Que comptez-vous mettre en pratique de manière intentionnelle au cours des deux prochaines semaines ? De quel soutien, de quelles ressources ou de quels alliés avez-vous besoin ?
- Comment saurez-vous que vous vous êtes amélioré ?

### Transfert de sortie

- 1 page de résumé GreenComp comprenant :
    1. un point fort
    2. un point à améliorer
    3. une surprise
- Déclaration sur la culture de l'avenir :

1. « Pour moi, la culture du futur, c'est… »

- Micro-plan d'action personnel pour 2 semaines :
    1. compétence à renforcer
    2. une action concrète
    3. Quand et où cela aura-t-il lieu ?
    4. un indicateur de réussite
- Représentation visuelle de l'avenir souhaité (dessin, collage ou image générée par IA) avec légende :
    1. « Cet avenir est préférable parce que… »
    2. « Un indicateur qui montre que nous allons dans la bonne direction est… »

## 3. Esprit critique (accent sur le greenwashing)

**Objectif :** Renforcer la pensée critique en aidant les participants à identifier le greenwashing, à évaluer les allégations « écologiques » et à prendre des décisions en matière de durabilité fondées sur des preuves et liées à leur environnement quotidien.

**Ressources utilisées :**

- Outil d'évaluation (auto-évaluation initiale + bref débriefing en groupe)
- Scénario de l'atelier : WS3 « Think Green »
    - Activité 2 : « Réalité ou greenwashing ? »
    - Activité 3 : Débat interactif : « Le dilemme des choix écologiques »
- Éléments du scénario de l'atelier : WS2 « La pensée critique en action »
    - Exemple d'activité : « Bingo du greenwashing »
- Jeu éducatif : « Durable ou pas ? »

**Déroulement de la session (90 minutes) :**

0–10 min | **Ouverture :** accueil, accord de groupe et objectif de la session (« Aujourd'hui, nous mettons en pratique la pensée critique en vérifiant les affirmations et les choix "verts" »). 10–25 min | **Évaluation :** les participants remplissent individuellement l'outil d'évaluation. L'animateur fait le point uniquement au niveau du groupe (sans comparer les scores) : « Quelle compétence nous semble la plus pertinente aujourd'hui ? »

25–55 min | **Scénario (WS3) :** Mener l'activité 2 « Fait ou greenwashing ? », puis l'activité 3 « Le dilemme des choix écologiques » (les groupes discutent pour déterminer si les affirmations/actions/produits sont véritablement durables et justifient leur raisonnement). 55–70 min | **Scénario (éléments de l'atelier 2) :** Utilisez le « Bingo du greenwashing » (ou un jeu similaire) pour renforcer la détection des labels et messages « écologiques » trompeurs. 70–85 min | **Jeu (« Durable ou pas ? ») :** les participants jouent par groupes de trois (1 appareil par groupe). Chaque groupe discute du dilemme avant de choisir une réponse. 85–90 min | **Débriefing + Transfert :** Brève réflexion en plénière en lien avec la pensée critique + accord sur une prochaine étape collective.

**Questions pour le débriefing :**

- Quelle affirmation ou quel message « éco » a été le plus difficile à évaluer et pourquoi ?
- Qu'est-ce qui vous a aidé à déterminer si quelque chose était fiable (preuves, source, logique) ?
- Quels indices vous ont aidés à repérer un éventuel greenwashing ?
- Que vérifieriez-vous la prochaine fois avant de faire confiance à un label ou à une affirmation « éco » ?
- Où rencontrez-vous le plus souvent du greenwashing dans votre vie quotidienne ?

**Résultats du transfert :**

Le groupe s'accorde sur une « prochaine étape » collective liée à son environnement (par exemple, améliorer la signalisation relative au tri des déchets dans la salle commune ; demander le remplacement des gobelets/assiettes à usage unique par des modèles réutilisables).

### D.2.2 Sur le terrain

#### Créer des espaces émotionnellement sécurisants pour le dialogue sur la durabilité

Dans les ateliers sur la durabilité destinés aux jeunes, les jeux interactifs, en particulier ceux qui font appel à des récits personnels ou à des dialogues basés sur des rôles, peuvent rapidement renforcer l'engagement. Ces formats peuvent également faire ressortir des émotions fortes ou aborder des sujets sensibles tels que l'anxiété climatique, l'équité ou la responsabilité personnelle. Lorsqu'ils sont

bien gérés, ils approfondissent l'apprentissage ; lorsqu'ils sont précipités ou mal encadrés, ils peuvent entraîner un malaise ou un repli sur soi.

Pour que l'espace reste sûr et inclusif, commencez par convenir de règles de dialogue simples : écouter sans interrompre, éviter de porter des jugements et respecter les différentes expériences et niveaux de connaissances. Rappelez aux participants que l'objectif n'est pas de montrer qui est « le plus durable », mais de pratiquer l'empathie, l'équité et la participation constructive.

Une approche utile consiste à passer de la réflexion individuelle au partage en binôme avant la discussion en plénière. Cela aide les participants les plus discrets et enrichit la diversité des points de vue. Utilisez des questions courtes qui relient l'expérience du jeu à des choix de la vie réelle et à l'action communautaire afin que la réflexion reste à la fois émotionnelle et pratique.

Une erreur courante consiste à passer trop de temps sur le jeu et à perdre du temps pour le débriefing et le transfert. Réservez les dernières minutes à une prochaine étape concrète, qu'il s'agisse d'un engagement personnel ou d'une idée d'action en petit groupe, afin que les participants repartent avec un moyen réaliste d'appliquer ce dont ils ont discuté.

### D.2.3 Canevas imprimable

#### Passer de la « victoire » à « l'apprentissage » dans les jeux numériques : un canevas pratique

**Contexte et utilisation :** Dans l'apprentissage par le jeu, les apprenants abordent souvent les activités avec un état d'esprit « perfectionniste » : ils se précipitent à travers les cartes interactives ou les quiz juste pour obtenir un score élevé ou finir premiers. Ce canevas imprimable est conçu pour déplacer l'accent de la victoire vers l'apprentissage. En mettant en place une stratégie de « partage d'appareil » (par exemple, un appareil par petit groupe de deux ou trois participants) et en utilisant ce canevas, vous pouvez obliger le groupe à ralentir, à se répartir les rôles, à lire les scénarios à haute voix et à débattre des compromis environnementaux et sociaux avant de cliquer.

**Instructions pour les animateurs :**

- Formez des groupes de 2 à 3 apprenants et n'autorisez qu'un seul appareil numérique par groupe.

- Distribuez le canevas (A4) ci-dessous, un par groupe.
- Fixez un délai strict (par exemple, 15 minutes) et énoncez l'objectif de l'activité : « *L'objectif ici n'est pas de terminer la simulation en premier, mais de découvrir les liens les plus inattendus. Vous devez remplir le canevas avant de cliquer sur les décisions importantes*. »

Modèle :

| | | |
|---|---|---|
| LA FICHE DE JEU POUR L'UTILISATION PARTAGÉE DE L'APPAREIL | | |
| **Nom de l'équipe :** _____ | **Titre du jeu :** _____ | **Limite de temps :** _____ minutes (Lorsque le minuteur sonne, arrêtez immédiatement de jouer !) |
| **1. RÔLES AU SEIN DE L'ÉQUIPE** (À attribuer avant de commencer) | | |
| **Le Navigateur :** La seule personne autorisée à toucher l'appareil. Vous ne pouvez pas cliquer tant que l'équipe ne s'est pas mise d'accord sur un choix ! | **Le Lecteur :** Votre rôle consiste à lire à haute voix l'écran, les scénarios et les options au groupe afin que personne ne soit laissé de côté. | **Le médiateur :** votre rôle est de demander « Pourquoi ? » et de vous assurer que l'équipe discute des compromis avant de demander au navigateur de cliquer. |
| **2. LE JOURNAL DES DÉCISIONS** (Prenez votre temps et discutez) | **Décision/Dilemme 1** | **Décision/Dilemme 2** |
| Que nous demande ce scénario ? | | |
| Quels sont les compromis environnementaux ou sociaux à prendre en compte ici ? (Si nous choisissons X, qu'advient-il de Y ?) | | |
| Notre choix final : | | |
| Pourquoi nous l'avons choisi : | | |
| **3. ARRÊTEZ-VOUS ET RÉFLÉCHISSEZ** (Remplissez cette partie lorsque le minuteur sonne) Peu importe si vous n'avez pas terminé le jeu. Discutez de cette dernière question en équipe : | *Quel a été le lien le plus inattendu (entre l'environnement, l'économie ou la société) que vous ayez découvert au cours de cette simulation ?* | |