

ventuno

L'EDD à l'école

2019
01

Jeu et EDD



Entretien Tommaso Corridoni, formateur auprès du DFA – SUPSI (TI) | ROGER WELTI

Le jeu, un outil pour l'EDD

«La soutenable légèreté de l'enfance» est un cours à option pour futur-e-s enseignant-e-s, donné à la Haute école spécialisée de la Suisse italienne (DFA-SUPSI,) dans lequel le jeu tient un rôle important. Entretien à Locarno avec Tommaso Corridoni, formateur à l'origine de ce cours.

Vous avez inscrit le jeu comme élément central de votre enseignement de l'EDD, pourquoi ?

L'essence même du jeu est la participation : chaque individu s'y implique de manière volontaire, en partie pour le plaisir et en partie pour relever un défi. Ce qu'il y a d'intéressant dans le jeu, c'est sa dualité entre une composante imaginaire – l'entrée dans le jeu, le faire semblant fait d'amusement mais aussi de réflexion – et une composante réelle, qui consiste à vouloir gagner, tout en respectant les règles. Dans le contexte scolaire, le jeu doit être considéré comme un instrument utilisé à des fins éducatives. Pour l'EDD, le jeu peut être un point de départ idéal pour aborder les situations-problèmes typiques du développement durable. Dans ces situations, un équilibre doit être trouvé entre des connaissances, des règles et des valeurs, des choix personnels, non quantifiables. Trouver un ou plusieurs de ces équilibres constitue l'un des défis fondamentaux de l'EDD.

Tous les jeux sont-ils appropriés ?

De nombreux jeux sur le développement durable sont des jeux de simulations – souvent assez complexes – qui visent à exer-

cer des comportements, avec le risque que l'unique apprentissage consiste à maîtriser le jeu. Dans le cadre de l'EDD, un jeu devrait au contraire faire réfléchir, révéler une problématique et permettre de l'aborder du point de vue des connaissances comme du point de vue des valeurs. Car il existe, dans ce contexte, une multitude de solutions, qui peuvent toutes être considérées comme durables, selon la perspective privilégiée, à savoir environnementale, économique ou sociale. Par exemple, dans un jeu de simulation sur la forêt, les élèves devront choisir s'ils favorisent la production de bois ou la préservation de l'écosystème forestier. Ils ont cette responsabilité de soulever les différentes options possibles. Cette multiplicité de chemins fait du débriefing en fin de jeu un élément fondamental ! Avec les plus grands, il s'agira d'analyser les stratégies – parfois incroyablement complexes – qui les ont conduits aux différents choix de comportements. C'est cela qui leur fera prendre conscience des compétences qu'ils ont dû mettre en œuvre pour y parvenir.

Qu'implique l'utilisation d'un jeu en classe ?

Le jeu doit s'inscrire dans une démarche plus globale et doit être considéré comme un outil pédagogique dont les effets positifs se répercutent autant sur le développement des élèves que sur l'enseignement. Si l'on prend le cycle 1, chaque enfant va construire sa propre idée de la durabilité au travers du jeu, qui

(suite en p. 3)



Le jeu, entre plaisir et engagement

L'importance du jeu dans le développement de l'enfant n'est plus à démontrer. Jouer permet d'acquérir des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être, de stimuler l'imaginaire, de développer la personnalité, d'exercer le rapport aux autres et à l'environnement. Avec la notion de règles, le jeu contribue à la socialisation, au travers du respect de l'autre et de la coopération. A mesure qu'avance la scolarité, jeux et apprentissages sont toutefois de plus en plus dissociés, car jouer – donc s'amuser – s'oppose aux notions de travail et d'effort qui caractérisent généralement l'acte d'apprendre. Pourtant, dès lors qu'il poursuit des objectifs qui transcendent le seul divertissement, le jeu peut se révéler, à tout âge, un formidable appui à l'acquisition de compétences comme de connaissances.

Par exemple, un jeu coopératif pourra favoriser le « vivre ensemble » et améliorer le climat de classe. Un jeu de rôle encouragera l'empathie et la solidarité entre élèves. Si une classe s'inscrit à un concours national, l'enjeu aura le potentiel de mobiliser l'engagement de chacun. Dans le cas d'un « serious game » numérique sur une thématique complexe telle les changements climatiques, les élèves analyseront d'abord une situation, identifieront les actions possibles et appliqueront leurs choix. En visualisant de manière immédiate les conséquences de ces choix, ils réussiront plus facilement à appréhender les interdépendances entre chaque élément du système. Enfin, un « jeu de la ficelle » pourra amener les élèves, même les plus jeunes, à se représenter de manière interactive les liens et impacts liés à nos choix de consommation.

Dans ce numéro de ventuno « Jeux et EDD », nous avons accompagné quelques classes dans leurs activités ludiques liées à divers enjeux de société tels le plastique, l'eau, l'alimentation ou la consommation. S'il n'est pas forcément prouvé qu'elles génèrent de meilleurs résultats, ces activités, basées sur la collaboration, la participation et le plaisir ont en tous les cas le mérite de motiver les élèves à être acteurs, tout en transformant positivement leur rapport à l'apprentissage. Et si, par la même occasion, leur approche des grands enjeux mondiaux – parfois abordés de manière alarmiste voire culpabilisante – gagnait en optimisme et légèreté, leur intérêt, leur envie d'agir et leur confiance ne pourraient qu'en sortir renforcés.

Delphine Conus Bilat | Rédaction de ventuno

Table des matières

1+3	Entretien Tommaso Corridoni
4-11	Pistes pour l'enseignement
4-5	Cycle 1 La véritable histoire de la brosse à dent Activités ludiques sur la solidarité
6-7	Cycle 2 En compétition pour l'eau Colombie – Protéger les enfants et construire la paix
8-9	Cycle 3 Quelles stratégies pour quel futur ? « Raid Cross » – à la découverte du droit international humanitaire La bande dessinée Yoko-Ni
10-11	Postobligatoire Le droit à l'alimentation en jeu Esperanza – Le jeu
12-13	Ressources Jeux
14	Ressources Nouveautés
15	Actualité Un monde de plastique
16	Regard en coin Abonnez-vous au ventuno électronique !

éducation21

Avenue de Cour 1 | 1007 Lausanne
info_fr@education21.ch
021 343 00 21 | www.education21.ch
Consultation et conseil sur rendez-vous.



ventuno en ligne

Téléchargez ventuno au format PDF et accéder aux liens sur www.education21.ch/fr/ventuno

Commandes des productions é21

Par mail vente@education21.ch,
par téléphone 021 343 00 21 ou sur www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Frais de port facturés en sus.



est une représentation simplifiée de la réalité. Dès le cycle 2, l'accent va porter sur les règles sociales: l'enfant voudra faire partie du monde des adultes et rechercher des points d'ancrages, des références morales sur la manière de se comporter envers les autres ou envers l'environnement. Pour les plus âgés, les jeux qui vont les intéresser seront plutôt liés aux chiffres, comme les jeux de dés ou de plateau. Quoi qu'il en soit, au travers du jeu, les élèves interagissent et mobilisent des compétences comme la participation et la coopération, au contraire des adultes qui fondent principalement leurs choix en se référant à des valeurs.

Quelles compétences EDD le jeu permet-il de développer ?

Les compétences mises en avant par éducation21, comme la participation, la créativité, la responsabilité et la coopération, sont centrales dans le jeu. Beaucoup d'enseignants les travaillent déjà, sans parler explicitement de compétences EDD. Ce que ces enseignants relèvent également, c'est l'apport du jeu dans la modélisation de la réalité. Le jeu rend possible la construction de modèles à la fois scientifiques, technologiques, mais aussi culturels et poétiques. Il serait bien sûr préférable d'être confronté directement aux réalités du terrain, mais comme cela n'est pas toujours possible, le jeu remplace cette réalité.

Dans le cadre de votre cours, les étudiants conçoivent leur propre jeu EDD. Pourquoi ne pas utiliser des jeux existants ?

Pour un enseignant, se servir d'un jeu en classe, quels qu'en soient les objectifs, est fonction de son propre parcours, de son âge et de sa personnalité. La profession d'enseignant – à l'instar des professions médicales ou de celles liées au maintien de l'ordre – est particulière, car l'implication personnelle y est très marquée. Tout au long de leur formation, les jeunes font l'expérience de profondes modifications de leur personnalité. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire qu'ils soient

confrontés eux-mêmes à la problématique du développement durable, avant de la « réduire » sous la forme d'un jeu. Ainsi, au travers de l'expérimentation de la création d'un jeu pour enfants, ils seront d'autant plus en mesure de comprendre ce que ce jeu va signifier pour eux. Et c'est seulement ainsi que ces futurs enseignants et enseignants pourront appréhender le potentiel et les limites de leur création, mais aussi qu'ils développeront leur enseignement, en prenant par exemple conscience qu'en matière de développement durable, il n'existe pas de solution unique. En ce sens, il serait contreproductif d'utiliser des jeux déjà existants.

Le jeu en tant qu'outil pédagogique est-il suffisamment utilisé dans les écoles suisses ?

Oui, je pense que le jeu y est largement utilisé. Ce qui diffère toutefois d'une pratique à l'autre, c'est le type de jeux proposés et les finalités poursuivies. Nombre de jeux visent à stimuler les capacités de reproduction, car les enfants apprennent beaucoup par imitation. Mais comme déjà mentionné, les jeux doivent être des outils, à adapter aux divers besoins éducatifs. Dans le cadre spécifique de l'EDD, ils devraient permettre de simuler la réalité – tout en reflétant la complexité des situations-problèmes – et d'initier une réflexion portant autant sur les connaissances que sur les valeurs de chacun. Pour autant que le corps enseignant y soit convaincu, cette démarche est possible autant avec des enfants du cycle 1 qu'avec des adultes.



Tommaso Corridoni
Formateur auprès du DFA-SUPSI (Haute école spécialisée de la Suisse italienne – Département formation et apprentissage)
Enseignant de physique



« Mes ficelles en plastique » | Classe de 3 – 4 H de Siviriez (FR) | DELPHINE CONUS BILAT

La véritable histoire de la brosse à dent

A la recherche d'un exemple pour illustrer notre thème « Jeux et EDD » au cycle 1, nous avons eu l'occasion d'assister au déroulement d'une séquence d'enseignement tirée de « Mes ficelles en plastique ». Cette ressource, adaptée par éducation21 à partir du « Jeu de la ficelle » de deux associations belges, s'est retrouvée entre les mains de Justine Ruffieux, qui l'a elle-même adaptée au contexte de sa classe.

Les élèves déambulent par groupe de deux. Chaque paire possède une identité représentée par un dessin. Il y a Julien le consommateur, Mei de Chine, la brosse à dent, la bouteille en PET, le supermarché, la déchetterie, Michel, balayeur de rue... A chaque rencontre entre paires, les enfants s'arrêtent, se présentent et cherchent le lien qui pourrait exister entre leurs deux identités. Le lien, ou plutôt l'histoire qui pourrait être racontée à leur sujet. « A la première lecture du document, j'ai eu l'impression que la notion de lien était trop conceptuelle pour des enfants de cet âge. J'ai choisi de parler plutôt d'histoires », précise Justine Ruffieux. Ce que ses élèves ont finalement retenu, ce sont les différentes étapes de la vie d'un objet : la brosse à dent fabriquée en Chine par Mei, transportée par bateau en Europe, puis par camion jusqu'au supermarché, utilisée quotidiennement par Julien jusqu'à ce qu'elle rejoigne la déchetterie, en principe sans croiser Michel. En principe, car en matière de deuxième vie donnée aux objets, ces élèves-là ont déjà de nombreuses idées, comme la brosse à dent qui devient brosse à hamster ou brosse à chaussures...

Un thème proche des élèves

Dans cette classe fribourgeoise, le mardi matin est habituellement réservé aux sorties en forêt. Mais pour cause de chasse, celles-ci sont donc provisoirement évitées... L'enseignante a alors cherché un thème qui parle aux élèves, qui soit proche d'eux et qui permette de les sensibiliser à la nécessité de protéger l'environnement. « Je ne dis pas que les enfants de six

ans n'ont aucun intérêt pour le Pôle Nord ou le réchauffement climatique. Mais ce qui les touche, c'est ce qui les entoure. C'est pour cela que j'aime les emmener en forêt, pour y faire des maths, du français, du sport ou de l'environnement. » Aborder le plastique et les déchets s'est également avéré porteur, car ces thématiques sont présentes dans tous les aspects du quotidien. Elles occupent d'ailleurs tout l'établissement, au travers d'actions régulières liées à la gestion des déchets ou au recyclage. Ce n'est dès lors peut-être pas un hasard si près de la moitié des élèves de la classe possèdent une brosse à dent en bois et sont familiers du concept « Zéro Déchets »...

Et la ficelle dans tout ça ?

L'idée de la ficelle consiste à modéliser physiquement les liens entre les différentes identités, pour construire au final une grande toile d'araignée où tout est relié. Pour l'enseignante, « ce n'est pas facile, en quelques leçons, de rendre ce genre de thème accessible. C'est un travail sur le long terme. Mais je considère que ce sont de petites graines que je sème. Si seuls un ou deux élèves sont touchés, c'est déjà un pas ! En tous les cas, une activité telle que celle de la ficelle restera un élément auquel je pourrai me référer, parce qu'il aura marqué les élèves bien plus qu'un trait dessiné entre deux images au tableau ! » Pour des enfants de cet âge, ce qui aura le plus d'impact, c'est le fait d'être actifs, tout comme le fait de s'amuser. Même si cette activité ne peut être caractérisée de véritablement ludique, elle réussit tout de même à capter les élèves, par son côté concret et participatif. « A cet âge, ils sont déjà capables d'argumenter, de donner leur avis, de s'exprimer. C'est une tendance de l'école actuelle, de ne plus chercher à remplir le cerveau des élèves, mais de leur donner la parole et de les faire réfléchir. Il faut dire que, dans les thématiques liées au développement durable, même nous, adultes, nous n'avons pas de réponse toute faite. »

Nouvelle production d'éducation21

Activités ludiques sur la solidarité

Pour accompagner l'album « L'agneau qui ne voulait pas être un mouton », éducation21 a élaboré une fiche pédagogique en ligne. Les enseignant-e-s y trouveront des informations complémentaires ainsi que des suggestions pédagogiques pour aborder en classe des thèmes comme l'importance de la solidarité, la recherche de solutions communes ou le passage à l'action. Les deux activités proposées s'inscrivent dans le vivre ensemble et l'éducation à la citoyenneté.

L'histoire raconte l'apparition d'un loup aux alentours d'un paisible troupeau de moutons. Ces derniers continuent de brouter, même lorsque le loup s'attaque à l'un d'entre eux. S'agissant d'un mouton malade, ils ne se sentent pas trop inquiets, n'étant eux-mêmes pas malades. Ils réagissent de même quand le loup dévore un mouton noir. Mais lorsque ce dernier s'attaque au bœuf, l'histoire devient différente. Et c'est l'agneau qui

va intervenir et imaginer un audacieux plan visant à éliminer le loup, en éveillant la solidarité dans tout le troupeau.

Une première activité ludique permet aux élèves de comprendre et d'appliquer le principe de solidarité, car la seule façon d'échapper au loup consistera à s'entraider.

Dans la seconde activité, ils sont invités à réfléchir à leurs valeurs et à leurs comportements face à une situation conflictuelle du quotidien, et donc à assumer leurs responsabilités et utiliser leurs marges de manœuvre. Des prolongements sont proposés, pour les enseignant-e-s qui souhaitent approfondir la thématique.

Références détaillées et téléchargement : www.education21.ch/fr/ressources/catalogue



Pour aller plus loin

Les ficelles de mon assiette

Activité à télécharger, permettant d'aborder de manière simple et ludique le thème de la consommation alimentaire. Il s'agit, au travers de l'utilisation de multiples identités – allant des aliments de l'assiette aux acteurs de la chaîne de production (paysan, chauffeur, etc.) en passant par les ressources naturelles (l'eau, le sol, etc.) – d'identifier les liens entre tous ces différents acteurs. Inspirée du « Jeu de la ficelle » développé par deux ONG belges, l'activité a été adaptée au contexte suisse par éducation21.

Références détaillées et téléchargement : www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Un monde de plastique

Nouvelle ressource élaborée par éducation21 sur le thème du plastique, qui se compose d'une affiche grand format, d'un set de 32 cartes et d'un dossier de suggestions pédagogiques pour tous les cycles. En partant du plastique, de nombreux aspects du développement durable peuvent être abordés, en lien avec le quotidien des enfants. Un thème idéal pour leur permettre d'exercer des compétences interdisciplinaires telles que la pensée systémique, la réflexion critique, le changement de perspectives, le discours sur les valeurs, les visions d'avenir.

Informations détaillées en p.15 et sur www.education21.ch/fr/kit-edd

Analyse EDD « Mes ficelles en plastique »

Voir www.education21.ch/fr/comprehension-edd

Dimensions du DD	Compétences	Principes pédagogiques
– Environnement (ressources naturelles) – Economie (processus soutenable) – Espace (local et global)	– Penser en systèmes – Changer de perspective	– Pensée en systèmes – Apprentissage par exploration



Les « Explorateurs de l'eau » dans une classe de 7 – 8 H | Val-de-Ruz (NE) | DELPHINE CONUS BILAT

En compétition pour l'eau

Relever des défis liés à l'eau, collectionner des points, partager ses résultats sur une plateforme interactive, etc. Le programme « Explorateurs de l'eau » offre une multitude d'idées pour motiver ses élèves à s'engager en faveur de l'eau. Retours d'une enseignante sur cette expérience unique, pour peu que l'on soit prêt à sortir des sentiers battus...

« Au niveau du PER, l'eau a une place importante au cycle 2. Avec ce programme, nous avons vraiment pu approfondir cette thématique. Et comme il s'agit d'un concours, nous nous sommes rapidement laissés prendre au jeu des points. Bien sûr, chaque équipe vise la première place, mais au final, toutes auront travaillé pour un même objectif » précise Nicoletta Taddei, enseignante à Coffrane. Ainsi, à raison de quelques périodes par semaine, les activités en lien avec l'eau ont rythmé l'année scolaire. Les élèves ont d'abord composé un rap, qu'ils sont allés enregistrer dans un studio professionnel. Ils ont ensuite fabriqué des tawashis, sortes d'éponges japonaises en vêtements recyclés, destinées à être vendues lors de la foire du village. L'argent ainsi récolté leur a permis de soutenir le projet d'une classe fri-bourgeoise en faveur de la construction d'un réservoir d'eau au Togo. Tout au long de l'année, les élèves ont aussi pu profiter de sorties dans les environs : stations de pompage, d'épuration (STEP) ou visite d'étangs.

Un engagement qui donne du sens

Le programme propose des défis clés en main, tout en laissant la possibilité d'imaginer d'autres missions. « En français, nous avons travaillé les expressions liées à l'eau. Pour chaque défi accompli, les élèves ont rédigé et publié un article qui, s'il était traduit en anglais, nous rapportait davantage de points » ajoute l'enseignante. Après la visite de la STEP, les élèves ont souhaité partager leurs connaissances

avec les autres classes de l'établissement. Ils ont donc élaboré une présentation Power Point pour les plus âgés et inventé un jeu d'images pour les plus jeunes. Pour Nicoletta Taddei : « Une telle démarche, hors des moyens d'enseignements officiels, nécessite du temps et de l'engagement, mais elle donne aussi énormément de sens aux apprentissages. »

Cohésion et confiance

Les élèves ont donc acquis des connaissances et des gestes leur permettant d'agir en faveur de la préservation de l'eau. Mais au-delà de la sensibilisation à cet enjeu mondial fondamental, l'enseignante relève l'important travail réalisé en termes de compétences. « Les élèves ont exercé leur capacité à collaborer. La cohésion du groupe a été formidable ! Pour ceux qui avaient de la peine à prendre la parole, ce projet leur a permis de renforcer leur estime d'eux-mêmes. Il fallait voir leur motivation à interpeller les passants lors de la foire du village ! » Quant à la forte implication de chacun, les côtés ludique et participatif du concours y ont certainement contribué : suivre l'évolution des points, agir concrètement, s'amuser tout en échangeant des idées... C'est d'ailleurs sous forme d'ateliers – pour ne pas parler de jeu – que Nicoletta Taddei est habituée à travailler : « Les élèves sont souvent dispersés dans l'établissement pour réfléchir en petits groupes à la manière de venir à bout d'une tâche. Ils ont pris l'habitude de s'aider, de se corriger les uns les autres. » Il s'agirait même d'une méthode – l'enseignement-apprentissage par atelier (EAA) – particulièrement développée et reconnue au sein du Cercle scolaire de Val-de-Ruz, comme le prouve le titre de « lauréat du Prix suisse des écoles » qu'il s'est vu décerner en 2017.

Jeu de rôle sur les droits des enfants | Terre des Hommes Education

Colombie – Protéger les enfants et construire la paix

Chez nous en Suisse, les enfants ont la chance de vivre en situation de paix, ce qui est loin d'être le cas partout dans le monde. Dans cette animation d'une durée d'une heure et demie, proposée par Terre des Hommes, les élèves découvrent la vie de jeunes de leur âge issus d'un quartier défavorisé en Colombie.

Après une brève présentation des principaux droits de l'enfant, les élèves participent à un jeu de rôle, par groupes de trois ou quatre. Ils tirent au sort l'un des droits présentés et doivent le faire deviner aux autres en le mimant. Puis, au travers d'images et de petites vidéos, ils sont familiarisés avec le vie de Sara et Juan David, deux enfants colombiens. Un débat s'ensuit sur diverses questions en lien avec leur quotidien et leurs droits. Les enfants réfléchissent ainsi

aux moyens d'agir – ici comme ailleurs – pour défendre les droits fondamentaux des enfants.

Pour Terre des Hommes Education, l'éducation au développement durable et aux droits de l'enfant sont des ingrédients essentiels pour une société responsable et engagée. C'est pourquoi, afin de sensibiliser les jeunes générations, elle met sur pied des animations adaptées à tous les cycles scolaires, et en accord avec les exigences des plans d'études.

Informations et inscriptions :
www.tdh-education.ch/fr/espace-pedagogique

Offre référencée par éducation21 :
www.education21.ch/fr/ecole/extrascolaire



Pour aller plus loin

Explorateurs de l'eau

Cycles 2 et 3

Programme international, ludique et collaboratif, qui encourage les élèves à prendre des mesures concrètes en faveur de la préservation de l'eau douce. Il propose des défis à relever dans quatre domaines : l'eau, une ressource précieuse ; la propreté de l'eau ; l'eau invisible et l'eau à travers le monde. Disponibles en neuf langues, il rassemble onze pays autour d'une démarche pédagogique commune.

Instructions et ressources :
www.explorateursdeleau.ch
Contact pour la Suisse : yaelle.linder@fddm.vs.ch

Mystery : A la soupe !

Le mystery est une méthode d'enseignement interactive, qui a pour objectif de mettre en lumière les différents facteurs qui influencent le développement de phénomènes complexes. Ici, il s'agit du thème des soupes de plastiques, à savoir ces continents de déchets qui occupent des surfaces immenses dans les plus grands océans de la planète, et dont l'origine est essentiellement terrestre (80%). Ce Mystery cherche à montrer que le recours systématique au plastique dans notre vie quotidienne, a des conséquences à des milliers de kilomètres de nous, pour la faune, la biodiversité et au final pour nous-mêmes.

Téléchargement :
www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Analyse EDD « Explorateurs de l'eau »

Voir www.education21.ch/fr/comprehension-edd

Dimensions du DD	Compétences	Principes pédagogiques
– Société (Individu et collectivités) – Environnement (ressources naturelles) – Espace (local et global)	– Penser de manière critique et constructive – Aborder ensemble des questions en lien avec la soutenabilité – Assumer ses responsabilités et utiliser ses marges de manœuvre	– Orientation selon les visions – Participation et empowerment – Équité des chances – Réflexion sur les valeurs et orientation vers l'action



Jeux de simulation | Interview de Markus Ulrich | CHRISTOPH FROMMHERZ

Quelles stratégies pour quel futur ?

Markus Ulrich, chercheur et enseignant à l'EPFZ, a travaillé durant quinze ans dans le domaine de la modélisation de l'environnement. Il a fondé en 1997 l'entreprise UCS (Ulrich Creative Simulations) spécialisée dans la conception et l'utilisation de jeux de simulation sur le thème du développement durable. A l'occasion d'une rencontre internationale sur le sujet, il a partagé sa vaste expérience avec ventuno.

Markus Ulrich, quelle est la différence entre un jeu de simulation et un jeu de stratégie ?

En Angleterre, ces deux termes sont synonymes, tandis qu'en France, on parle de jeu de simulation et en Allemagne de jeu de stratégie (« Planspiel »). A noter que dans un « Planspiel », il y a obligatoirement une part de simulation, du jeu au sens propre, du jeu de rôle et une étude de cas. Ces composantes sont plus ou moins marquées selon les jeux.

Qu'est-ce qui plaide en faveur de l'utilisation, dans l'enseignement, de jeux de simulation en lien avec le développement durable ?

Les jeux de simulation abordent des situations complexes, réduites à l'essentiel. Ils permettent d'intégrer la dimension temporelle, en modélisant des futurs possibles, comme par exemple dans le cas du jeu intitulé triCO_2lor (cf. encadré p. 9), où plusieurs générations se succèdent autour de la table. Les jeux de simulation permettent aussi d'expérimenter différentes stratégies et ceci sans danger. Ils offrent aux élèves la possibilité de vivre des moments intenses et de recueillir des expériences qu'ils n'ont pas l'habitude de vivre. Voici un autre exemple : il y a quelques années, je me trouvais à l'université de Saint-Gall pour tester un jeu de simulation avec des enseignantes et enseignants d'économie. Ils ont réussi à totalement vider l'océan de ses poissons. Cela les a terrifiés, car ils connaissaient les règles et estimaient

posséder une conscience écologique. Mais ils se sont laissés entraîner par le système et l'océan s'est alors retrouvé vide. Au cours de l'analyse qui a suivi, ils ont compris ce qui était allé de travers et comment les règles devaient être modifiées.

Quel est l'impact des jeux de simulation sur l'apprentissage et l'acquisition de compétences chez les élèves ?

Les jeux de simulation ont plusieurs impacts en matière d'apprentissages, de même que dans le développement de compétences. Les élèves se glissent dans des rôles divers et vivent des situations qu'ils ne connaissent pas. Ils adoptent des perspectives différentes. Peut-être observent-ils même que leur façon d'agir dans le jeu a des effets tout autres que ce qu'ils prévoyaient et qu'elle entraîne des effets indésirables. Tout cela se produit en interaction avec le groupe. Ce type de jeu permet d'encourager en particulier des compétences sociales et individuelles comme la communication, la résolution de conflits et l'élaboration de stratégies pour affronter les difficultés.

Que conseillez-vous aux enseignantes et enseignants pour se familiariser avec les jeux de simulation ?

Je leur conseillerais simplement de se lancer. Tôt ou tard, le pas se fera ! Mais il est bien de commencer par un jeu simple, un jeu que l'on est capable de jouer soi-même avec ses élèves. Progressivement, la complexité peut s'accroître, car à force de jouer, l'enseignant apprend à connaître d'une part son comportement d'animateur et d'autre part le comportement de ses élèves dans le jeu. Il apprend à l'analyser et développe ses compétences de manière continue. Mais pour bien démarrer, il ne faut pas hésiter à s'appuyer sur le matériel d'accompagnement existant ou à participer à une formation.

Jeu de rôle pour découvrir le droit international humanitaire | Croix-Rouge suisse

« Raid Cross »

A travers les informations, les séries télévisées ou les jeux vidéo, les jeunes sont régulièrement confrontés à la violence et aux conflits. Qu'en est-il de leur analyse de la réalité, de leur conception de ce que vivent les populations civiles, de leur perception du rôle de l'aide humanitaire ? Le jeu de rôle « Raid Cross » amène les élèves à se mettre tour à tour dans la peau d'un civil touché par le conflit, d'un soldat engagé sur le front, d'un secouriste, d'un délégué du CICR ou d'un prisonnier de guerre. L'objectif de ce jeu de rôle

consiste à les familiariser avec les règles du droit international humanitaire, à stimuler leur réflexion en leur faisant vivre différentes perspectives et à relever la nécessité d'agir humainement et dans le respect du droit en temps de guerre.

Informations et inscriptions :
<http://ecoles.redcross.ch> > Supports didactiques >
 Offres destinées aux écoles

Offre référencée par éducation21 :
www.education21.ch/fr/ecole/extrascolaire



Jeux vidéo et santé

La bande dessinée Yoko-Ni

Difficile d'aborder le thème des jeux, sans parler de l'addiction, notamment aux jeux vidéo. Cet aspect peut être abordé avec des élèves dès le cycle 3 au moyen de la bande dessinée Yoko-Ni et du dossier en ligne qui l'accompagne.

Construite autour de plusieurs jeux vidéo dont Last Quest, l'histoire nous entraîne, entre virtualité et réalité, dans la vie d'un jeune accro à travers son avatar Yoko-Ni. Cette bande dessinée est un très bon moyen de comprendre le monde fantastique et addictif des joueurs.

Le dossier d'accompagnement, construit autour de douze activités permet de parler des stéréotypes, du vivre ensemble, de la santé, des dépendances, du langage, de la citoyenneté, de la communication, de la consommation, de la mondialisation, de l'amitié et du sens de la vie.

www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Pour aller plus loin

2020 Energy

Cycle 3 et postobligatoire

Serious game en ligne sur une problématique énergétique que le joueur doit résoudre en s'aidant de divers conseillers dans les domaines de l'environnement, de l'économie et de la société. La situation évolue dans le temps en fonction des choix plus ou moins durables du joueur. En complément, un dossier pédagogique est à télécharger gratuitement.

www.2020energy.eu/serious-game
www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Jeu des chaises – version réfugiés

Cycle 3 et postobligatoire

Ce jeu à télécharger permet de prendre conscience de façon vivante du développement inégal de la planète sur les plans économique, démographique et sanitaire. Ici, il s'agit d'une version spéciale consacrée aux réfugiés pour faire le lien entre inégalités mondiales et déplacements. Les participant-e-s représentent la population mondiale. Ils/elles doivent se répartir dans les différentes zones géographiques et politiques selon leur estimation de la population, la richesse, l'empreinte écologique ou la répartition des réfugiés dans chacune de ces régions.

www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

triCO₂lor

Dès 10 ans

Uniquement disponible en allemand, ce jeu de simulation à jouer en quatre groupes – représentant quatre générations successives – est composé d'un plateau de jeu, accompagné de modélisations en ligne. L'objectif est de réaliser des choix énergétiques personnels, tout en visualisant leurs conséquences probables sur le réchauffement climatique.

<https://tricolor.myclimate.org/index.html>



Jeu « Trivial Contre la Faim » | Classe de 3^{ème} de l'Ecole de culture générale Ella Maillard (GE) | DELPHINE CONUS BILAT

Le droit à l'alimentation en jeu

Sensibiliser les jeunes – dès quinze ans – à la question du droit à l'alimentation et relier nos habitudes de consommation au sort de millions de paysannes et paysans à travers le monde. Voici le défi qu'a choisi de relever l'organisation FIAN grâce au jeu « Trivial Contre la Faim ». Exemple d'une session animée par deux bénévoles, Léa Winter et Margot Mayoraz, dans une classe genevoise.

« Vous voilà, par groupe, dans la peau de cinq communautés paysannes de différentes parties du monde. Vous avez face à vous le PDG d'une multinationale qui cherche à s'emparer de vos terres. Pour vous défendre, vous allez devoir répondre à des questions. Une bonne réponse vous rapporte des haricots, une mauvaise vous en enlève. A la fin du jeu, si votre assiette est vide, alors vous perdrez vos terres », débute Léa. Elle ajoute que les communautés viennent du Brésil (Guaranis), de l'Ouganda (Mubende), du Burkina Faso (Essakane), des Philippines (Luisita) et de la Suisse (Romands). A partir de là, dix-huit questions, posées par Margot, vont s'enchaîner.

Malnutrition, bananes et compagnie

« A quoi fait référence le terme de malnutrition ? » Les étudiant-e-s apprennent ainsi qu'il se rapporte autant à la sous-alimentation qu'à la suralimentation. « Que représente la part du prix total d'un kilo de bananes reversée à l'ouvrier agricole ? » Devant leur scepticisme concernant le chiffre de 1 %, Margot précise : « Environ un quart du prix est lié au transport, un quart aux taxes et près de la moitié constitue le bénéfice du supermarché qui commercialise le produit. » Quant au nombre d'exploitations agricoles qui disparaissent chaque semaine en Suisse, là aussi la réponse interpelle. En effet, il s'agit bien de plus de vingt, soit trois par jour ! Finalement, au terme des ques-

tions, nos cinq communautés auront réussi à prouver qu'elles étaient suffisamment informées et aucune ne sera dépossession de ses terres.

Et après ?

L'effet « compétition » sur l'intérêt pour la thématique a été flagrant. Ces jeunes se sont véritablement « pris au jeu », tout en s'impliquant dans le choix des réponses. Mais l'activité ne s'est pas arrêtée au comptage des haricots. Elle a été suivie par une phase de réflexion sur les actions qui pouvaient être entreprises, individuellement ou collectivement, tant au niveau local que global. Les discussions se sont rapidement orientées vers la question des labels, du commerce équitable et des produits locaux. La possibilité de s'impliquer dans des jardins collectifs ou dans des associations comme FIAN, ainsi que l'importance de participer lors de votations sur le sujet ont aussi été évoquées. Au final, le fait de communiquer davantage sur ce sujet est apparu comme essentiel. « Pour FIAN, ce jeu constitue une nouvelle approche. Notre travail principal, qui consiste à soutenir les communautés paysannes, notamment celles que nous présentons dans le jeu, est souvent difficile à expliquer au public ou à nos membres. Ce jeu est une manière différente et ludique de faire connaître nos activités » précise Léa. En deux périodes, il est toutefois difficile de faire le tour de ces notions complexes. Dans l'idéal, « Trivial Contre la Faim » pourrait servir à amorcer un travail plus conséquent, par exemple sur le thème des enjeux globaux liés à l'alimentation en géographie ou en économie, ou sur la question des droits humains en philosophie ou en droit. Mais en attendant, vous referez bien une petite partie ?

Atelier sur les droits humains | Amnesty International

Esperanza – Le jeu

L'histoire débute ainsi : « Imaginez que vous voguez sur l'océan à bord d'un voilier. Un matin, le vent se lève, il se met à pleuvoir, puis la tempête se déchaîne. Vous réussissez à vous enfuir dans un canot de sauvetage et échouez sur une île inconnue, que vous baptisez île d'Esperanza. Sur cette île, qui offre suffisamment à manger et à boire pour assurer votre survie, une véritable communauté va s'établir autour de règles de vie : le pacte Esperanza. » La vie pourrait s'écouler sans encombre, mais des indigènes vivant depuis longtemps sur l'île, les Rakyats, vont, à la suite d'une grande sécheresse, se confronter aux naufragés. Comment le pacte va-t-il être renégocié ? Les deux communautés arriveront-elles à s'entendre ?

Ce jeu a pour objectif d'aborder la question des droits humains de manière ludique et de permettre aux participant-e-s de comprendre leur importance dans la vie quotidienne. La principale question soulevée, à savoir celle de l'accès aux ressources, va leur permettre de faire le lien entre droits humains et développement durable. Mais au-delà des thématiques abordées, ce jeu permet d'exercer des compétences comme la collaboration, le changement de perspective et la résolution de problèmes.

Téléchargement : www.amnesty.ch/fr > Ecole et Formation > Espace Ecole

www.education21.ch/fr/ressources/catalogue



Pour aller plus loin

Ethica

Postobligatoire

Jeu de simulation à télécharger, visant à promouvoir une consommation et des comportements financiers responsables, des points de vue social et environnemental. En expérimentant de nouveaux rôles, les participant-e-s ont la possibilité de visualiser les conséquences de leurs actes. Ce jeu permet également d'explorer de manière ludique des notions économiques et financières de base.

L'eau : plus qu'un jeu

Cycle 3 et postobligatoire

Jeu pédagogique à télécharger gratuitement sur le site de l'OFEV. L'objectif est d'aménager un territoire durant 80 ans, avec un budget donné et en maintenant les variables « qualité de vie », « force économique » et « diversité des espèces » à un niveau aussi élevé que possible, en faisant face à des intempéries ou autres difficultés qui se produisent au hasard.

Un « Escape game » pour découvrir les alternatives alimentaires

Cycle 3 et postobligatoire

Enfermé-e-s dans une salle, les participant-e-s, par groupe, ont 50 minutes pour résoudre des énigmes qui leur permettront de sortir. Il s'agit de comprendre la problématique, à savoir les conséquences du système alimentaire actuel, puis d'identifier différentes alternatives.

Toutes ces ressources peuvent être téléchargées sous : www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Analyse EDD « Trivial Contre la Faim »

Voir www.education21.ch/fr/comprehension-edd

Dimensions du DD	Compétences	Principes pédagogiques
– Société (individu et collectivités) – Economie (processus soutenable) – Espace (local et global)	– Penser de manière critique et constructive – Changer de perspective	– Réflexion sur les valeurs et orientation vers l'action



+ A toi de jouer

Des activités, sous forme de petits projets à mener en classe, pour aborder le thème des jouets et jeux, en lien avec la publicité, les emballages, le recyclage, les jouets d'autrefois, les jeux pédagogiques, les piles, les jeux en nature, fabriquer ses jouets, réparer ses jouets, etc.

Editeur SPW Editions

Année de parution 2018

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 2



Zack!

Jeu de cartes qui invite les élèves, face à des situations scolaires concrètes, à réfléchir, à se positionner et à trouver des solutions. Approche de la complexité, gestion des conflits, pensée critique, procédure démocratique et créativité sont développés.

Auteurs Lucienne Devaud, Marianne Padeste, Diane Chappaley, [et al.]

Editeur Association Village de la paix

Année de parution 2012

Commande chez l'éditeur

Niveau Cycle 2



On devrait? On devrait pas? Pareil? Pas pareil?

Sur la base d'une question de départ, ce jeu amène les participant-e-s à exprimer leur opinion et à tenter de convaincre les autres. Un jeu pour exercer sa capacité d'argumenter et d'écouter les autres, sur des thèmes liés au vivre ensemble, à l'environnement, etc.

Editeur Valoremis

Année de parution 2011

Commande en librairie

Niveau Cycle 2



+ The Unstoppables

Cette application gratuite, qui traite de l'égalité et de la différence en lien avec le handicap physique, a pour objectif de promouvoir l'inclusion, l'ouverture et le respect dans la vie quotidienne. Une brochure imprimée, comprenant des modules de cours, peut être commandée en complément.

Editeur Fondation Cerebral

Année de parution 2017

Type App Android et Apple

Téléchargement Google Play et iTunes

Niveau Cycles 2 et 3



+ La chasse aux menus

Jeu de plein air dont l'objectif est de faire bouger les élèves autour de la thématique d'une alimentation saine et durable. Les questions de l'énergie, du transport, de la saisonnalité des aliments sont abordées.

Editeur WWF Suisse | **Année de parution** 2012

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycles 2,3 et postobligatoire



+ l'm[age] - Les générations en questions

Jeu de cartes accompagné d'un guide d'animation sur la rencontre entre générations, dont l'objectif est d'amener les participant-e-s à aller au-delà des préjugés entre jeunes et personnes âgées. Parmi les thèmes abordés : la famille, la mobilité, la santé ou la diversité.

Editeur CulturesSanté

Année de parution 2015

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycles 2,3 et postobligatoire



Apprendre à vivre ensemble en classe

Jeux et exercices pour éduquer à l'empathie, favoriser le vivre ensemble à l'école, prévenir la violence et développer des compétences émotionnelles et relationnelles essentielles. L'auteur propose une forme d'éducation par le corps, par les sens, pour découvrir l'autre et apprendre en confiance.

Auteur Omar Zanna

Editeur Dunod

Année de parution 2015

Commande en librairie

ISBN 9782100738014

Niveau Cycles 2,3 et postobligatoire



+ Elément Terre, mon cher Watson !

Jeu de rôle sur le thème de l'accès à la terre et des inégalités mondiales qui lui sont liées, au travers de différentes identités représentées, comme un propriétaire terrien sri-lankais, un agriculteur espagnol ou un paysan du Brésil.

Editeur Frères des Hommes

Année de parution 2011

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 3 et postobligatoire



Terrabilis

Jeu de plateau ou numérique, pour traiter du développement durable de façon ludique et conviviale. Il aide à percevoir les interdépendances et révèle la nécessité d'adopter des comportements tenant compte des équilibres écologiques et de la solidarité mondiale.

Editeur Sly Frog

Année de parution 2014

Type jeu de société

Commande et téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 3 et postobligatoire



Un T-Shirt en filature

Jeu pour aborder la consommation au travers du cycle de vie d'un T-Shirt : de la culture du coton jusqu'à son recyclage ou à son élimination en passant par sa fabrication. Les impacts sociaux, environnementaux et sanitaires des différentes étapes sont abordés.

Auteurs Olivier Brüggiman, Gilles Dana, Yanis Carnal

Editeur ecoLive

Année de parution 2016

Type Jeu

Commande chez l'éditeur

Niveau Cycle 3 et postobligatoire



L'eau virtuelle à partir de l'exemple du coton ouzbek

A partir d'une question générale et de 24 cartes d'informations, les élèves essaient de comprendre les relations qui existent entre le coton, la vie des pêcheurs à la mer d'Aral, la consommation d'habits chez nous et l'utilisation de pesticides.

Auteurs Marianne Gujer, Martin Seewer

Editeur éducation21

Année de parution 2013

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycles 2 et 3, postobligatoire



+ Education au développement : manuel pour accompagner les citoyens vers l'engagement

Recueil de jeux et d'outils d'animation pour aborder des thèmes tels la répartition des ressources, les interdépendances mondiales ou les relations interculturelles. Chaque jeu est accompagné d'une fiche avec les informations nécessaires à sa mise en place.

Auteur Pedro Mendes

Editeur Quinoa | **Année de parution** 2011

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 3 et postobligatoire



Sustainable development geek

Jeu basé sur les 17 objectifs de développement durable (ODD) de l'Agenda 2030 des Nations unies. Les cinq dimensions du développement durable sont touchées à travers des thèmes tels le changement climatique ou les inégalités. Il ne s'agit pas de trouver la réponse juste mais de débattre, d'échanger ses idées, de questionner sur les valeurs et d'ouvrir de nouvelles perspectives.

Auteurs Tehani Pestalozzi, [et al.]

Editeur Direction du développement et de la coopération

Année de parution 2017

Type Jeu

Commande chez l'éditeur

Niveau Postobligatoire



+ Le fil de l'info

Activité ludique permettant de décrypter le système complexe de l'information, tout en favorisant un positionnement critique. Les liens d'interdépendances sont représentés à l'aide d'une ficelle qui relie tous les participants.

Editeur Ritimo

Année de parution 2017

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Postobligatoire



Un menu pour l'avenir

9 courts métrages/documentaires avec du matériel didactique sur les différentes facettes de la nutrition et de la soutenabilité : relation entre l'humain et l'animal, huile de palme, exportations de viande européenne vers l'Afrique, se nourrir d'insectes, nourrir les villes, santé, puissance des multinationales, etc.

Production éducation21

Année de parution 2018

Type DVD

No d'article 2a-36 | **Prix** Fr. 60.00

Commande www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 1 à 3, postobligatoire



Kit-EDD III | Un monde de plastique

Kit composé d'un poster, d'un lot de cartes et de suggestions pédagogiques en ligne pour aborder le plastique, omniprésent dans notre quotidien, en tant que marchandise utile ou en tant que déchet, qu'il soit brûlé ou qu'il s'accumule dans les mers sous forme de micro-plastique.

Auteurs Dorothee Lanz, Pierre Gigon

Editeur éducation21 | **Année de parution** 2018

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/kit-edd

Niveau Cycle 1 à 3, postobligatoire



Esprit scientifique, esprit critique

Ouvrage pour aiguïser son esprit critique à partir de la démarche scientifique et de l'expérimentation. Les activités permettent aux élèves d'être les acteurs de la construction de leur savoir, tout en encourageant la collaboration, l'interdisciplinarité et l'imagination.

Auteurs Gabrielle Zimmermann, Elena Pasquinelli,

Mathieu Farina

Editeur Le Pommier, La main à la pâte

Année de parution 2017 | **Type** Livre

Commande en librairie

Niveau Cycles 1 et 2



Le lait au cœur des enjeux agricoles et alimentaires

Cette ressource informe sur les filières du lait en Suisse et dans le monde et met l'accent sur les interdépendances mondiales. Elle est composée d'un dossier pour l'enseignant-e, d'un dossier pour l'élève et de 3 vidéos (Belgique, Suisse et Tunisie).

Editeur Uniterre

Année de parution 2018

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 2



CONNEXIONS | Manuel de lutte contre le discours de haine en ligne

Par l'éducation aux droits humains et à travers 24 activités, ce manuel propose de combattre le discours de haine en ligne, en invitant à réfléchir à ses valeurs, à changer de perspectives sur des thématiques comme le cyber-harcèlement, la discrimination ou le sexisme dans les jeux en ligne.

Editeur Conseil de l'Europe

Année de parution 2016

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 3 et postobligatoire



Imaginer l'école pour tous à l'ère numérique : Synthèse FUTUR EDUC

Issues des pratiques et des réflexions de 3 équipes d'acteurs de l'éducation en France, Canada et Suisse, cette synthèse propose 9 actions pour imaginer l'école pour tous à l'ère numérique et choisir des leviers de changement aux niveaux de l'environnement école, des données et de l'individuel/collectif.

Editeur Fondation Internet Nouvelle Génération FING,

Education & Territoires | **Année de parution** 2016

Type PDF

Téléchargement www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 3 et postobligatoire



Et toi, t'en penses quoi? - Le frasbee

Outil pédagogique proposant une technique d'animation autour des préjugés, afin de susciter le débat, de faire réfléchir en groupe, de découvrir de nouvelles perspectives et d'interroger ses croyances sur des thèmes actuels de la santé (consommation durable, réseaux sociaux, stress, émotions, tabac, etc.)

Editeur Infor Santé

Année de parution 2016

Type Dossier en ligne

Accès www.education21.ch/fr/ressources/catalogue

Niveau Cycle 3 et postobligatoire

Nouveau KIT-EDD | Cycle 1 à postobligatoire | PIERRE GIGON

Un monde de plastique



L'artiste Mica, auteure de l'image du nouveau poster d'éducation21, a voulu « jouer sur la dualité d'une image attractive avec la gravité de son objet ». Le thème du plastique mobilise des enjeux colossaux et planétaires aux niveaux écologique, économique et social, notamment en terme de santé. L'option du KIT-EDD de l'aborder par une entrée artistique renforce la réalité interdisciplinaire de l'EDD.

Pourquoi le plastique ?

Le plastique est omniprésent dans nos vies. Très facile à travailler, il est malléable à souhaits, résistant, coloré et attractif, tellement pratique que s'il n'existait pas, il faudrait l'inventer ! Il a tout envahi : nos métiers, nos loisirs, nos magasins, nos véhicules, nos habitations, nos écosystèmes, pour finir par s'introduire dans les chaînes alimentaires et finalement dans

notre corps. Pas toujours en mal pourtant ! Si les microplastiques s'accumulent dans nos tissus sont susceptibles de provoquer des troubles importants, les porteurs de pacemaker ou de prothèses orthopédiques lui doivent une fière chandelle. Le plastique enfin parle à tout le monde, jeunes et moins jeunes, d'ici et d'ailleurs. Il questionne, au-delà de toute frontière, les modes de consommation, les économies, le maintien de la biodiversité ou la préservation des ressources. Un thème idéal et véritablement actuel pour mettre en œuvre une EDD ancrée dans la réalité des élèves de tous âges.

Le KIT-EDD

Le poster sert d'accroche visuelle dans la classe et de support pour quelques travaux. Il est accompagné de 32 cartes, qui proposent, pour tous les degrés scolaires (du cycle 1 au postobligatoire), d'aborder les aspects du plastique via différentes suggestions d'activité, des observations, des enquêtes, des questions de réflexion et de débat, ainsi que des idées d'action et des défis. Ces cartes permettent d'entrer facilement dans une séquence d'enseignement, par l'image ou par le texte, individuellement ou en groupe. Le dossier d'accompagnement fournit des faits et des chiffres parfois impressionnants, des idées d'enseignement pour l'EDD et des ressources pour aller plus loin.

Téléchargements et commande :
www.education21.ch/fr/kit-edd

Dossier en ligne sur le plastique :
www.education21.ch/fr/dossiers-thematiques/plastique

Impressum

ventuno Informations et ressources pédagogiques destinées à l'éducation en vue d'un développement durable (EDD) en Suisse.

Editeur éducation21, Monbijoustrasse 31, 3011 Berne | **Parution** Numéro 1 de janvier 2019 | Prochain numéro prévu en mai 2019 (paraît 3 fois par an)

Publication Delphine Conus Bilat (responsable) | **Rédaction** Delphine Conus Bilat (version française), Christoph Frommherz (version allemande), Roger Welti (version italienne)

Traduction Martine Besse | **Photos** Delphine Conus Bilat (p. 1, 4, 9, 10), Francesca Meli (p. 3), FDDM (p. 6), Terre des Hommes (p. 7), Fachhochschule Vorarlberg (p. 8), Amnesty International (p. 11), Mica/éducation21 (p. 15) | **Concept graphique** visu' AG (concept), atelierarbre.ch (mise en œuvre) | **Mise en page** Isabelle Steinhäuslin (versions française et italienne), Kinga Kostyál (version allemande) | **Production** Kinga Kostyál (responsable) | **Impression** Stämpfli AG | **Tirage** 16 900 allemand, 14 070 français, 2270 italien

Abonnement L'abonnement est gratuit pour les client-e-s et partenaires d'éducation21 et toutes les personnes intéressées par l'EDD en Suisse.

Souscription sur www.education21.ch > Contact | www.education21.ch | Facebook, Twitter : education21ch, #e21ch | ventuno@education21.ch

éducation21 La fondation éducation21 coordonne et promeut l'éducation en vue d'un développement durable (EDD) en Suisse. Elle agit en tant que centre de compétence national pour l'école obligatoire et le secondaire II sur mandat de la Conférence des directeurs cantonaux de l'instruction publique, de la Confédération et des institutions privées.





Du papier à l'écran

Abonnez-vous au ventuno électronique !

Vous êtes abonné-e-s à la version imprimée du ventuno ou vous ne l'êtes pas encore mais envisagez de le devenir ?

Dans les deux cas, si vous souhaitez limiter votre consommation de papier, vous pouvez opter pour la version électronique de notre revue.

Ainsi, trois fois par année, vous serez informé-e-s de sa parution par le biais de notre newsletter. Vous pourrez ainsi la feuilleter, consulter les contenus complémentaires – vidéos, dossiers, etc. – ou la télécharger selon vos intérêts.

Si vous renoncez à la version imprimée pour vous abonner au ventuno électronique, envoyez-nous un courriel à l'adresse ventuno@education21.ch

ou cochez la case correspondante dans notre formulaire de contact sous www.education21.ch/fr/contact

Et n'oubliez pas que vous pouvez, en tout temps, consulter et télécharger nos anciens numéros sous www.education21.ch/fr/ventuno



Bildung für Nachhaltige Entwicklung
Education en vue d'un Développement Durable
Educazione allo Sviluppo Sostenibile
Furmaziun per in Svilup Persistent



P.P.
CH-3011 Bern

Post CH AG

L'EDD à l'école
ventuno

Jeux et EDD
2019
01

