Annexes Jour 1 Formation multiplicatrice "devenez un formateur vert"

Jour 1: Introduction aux objectifs de développement durable (ODD)

Annexe 0: Jeux pour apprendre à se connaître

Les chaises musicales
Les participants s'assoient en cercle sur une chaise. Un participant se lève, une chaise est retirée, il y a donc une chaise de moins que le nombre de participants. Celui qui n'a pas de chaise se place au milieu du cercle et dit par exemple :
Tous ceux qui ont un pull-over rouge changent de place.
Les participants avec un pull-over rouge se lèvent et essayent de trouver une nouvelle place aussi rapidement que possible. Celui qui n'a pas trouvé de place à temps se retrouve au milieu et pense à une nouvelle question pour le groupe.

Par exemple les questions peuvent être:
Chaque personne avec des cheveux noirs
Chaque personne qui porte des lunettes
Chaque personne mariée
Chaque personne parlant une langue étrangère …. Soyez inventif, il y a de multiples possibilités

Vérité ou mensonge
L'équipe de formateurs explique le jeu. Chaque participant réfléchit à trois choses sur lui-même. Deux des choses doivent être vraies, la troisième doit être fausse (à vous d'imaginer).

Par exemple: Je vis en Suède, j'ai 3 enfants et je joue de la guitare.
Le groupe doit deviner quelle est la chose qui est fausse. Il se peut que la personne n'aie que 2 enfants, ou encore joue de la trompette ou pas d'instrument du tout.

Le jeu est très créatif et drôle et les personnes apprennent à se connaître.The game is very creative and funny and people get to know each other. Pendant les moments de pause ou lors des oirées ce jeu donne l'occasion de se parler: Hé toi ! Je ne savais pas que tu jouais d'un instrument …

Former une rangée avec le groupe
L'équipe de formateurs donne une consigne et le groupe doit construire une rangée.

Par exemple:
Former une rangée du plus grand au plus petit
Former une rangée du plus jeune au plus vieux …

Ou encore l'équipe de formateurs peut donner une consigne et les participants doivent former des groupes.
Par exemple:
Chaque personne qui est déjà allée en Italie se lève et forme un groupe
Chaque personne qui a un animal de compagnie
Chaque personne qui aime le sport

Ce jeu peut également amener des discussions lors des soirées …

Annexes Jour 1 Formation multiplicatrice "devenez un formateur vert"

Annexe 1.1: ODD

Introduction des ODD: Présentation PowerPoint

Symboles ODD imprimés en A3

https://www.un.org/sustainabledevelopment/news/communications-material/

https://unric.org/en/sdgs-in-your-language/

Annexe 1.2: Images des ODD

Images (voir le dossier de fichiers)

Icones des ODD (imprimés en petit, voir le lien plus haut)

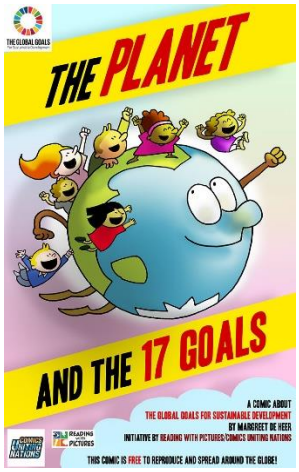
Annexe_1.3: ODD 5P

Annexe 1.4: Réseau ODD

Debout en cercle, les 17 cartes ODD sont distribuées de façon égale à 17 personnes, accrochées sur des chemises avec des pinces à linge.
Une personne commence et dit: Mon ODD est; … qui est connecté à un numéro d'ODD … puis lance la pelote de laine à la personne qui possède cet ODD. Un réseau se crée. Lorsque tous les ODD sont connectés, on demande: „que se passe-t-il si on n'atteint pas l'objectif numéro … ? Abaissez/Déserrez la ficelle à ce point du réseau. Qui peut sentir un relachement à l'extrémité de la ficelle ?"

Conclusion: Tout est connecté – nous devons travailler pour atteindre tous les objectifs, chaque objectif est important !

Annexes Jour 1 Formation multiplicatrice "devenez un formateur vert"

Annexe 1.5: Affiche

Annexe 1.6: BD sur les objectifs mondiaux