

GRAND JEU DES ODD



UN JEU DE L'OIE REVISITÉ
POUR INTRODUIRE LES
17 OBJECTIFS DE
DÉVELOPPEMENT DURABLE

ÉDITION : 2023

CONÇU DANS LE CADRE DU PROJET "MOODD" :
MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES POUR LES OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

AVANT PROPOS

En 2015, les membres de l'ONU ont défini 17 Objectifs de Développement Durable à atteindre d'ici 2030. KuriOz s'est engagée dans ce défi mondial via son projet éducatif « Méthodes et Outils pédagogiques pour les Objectifs de Développement Durable » (MOODD). Nous avons ainsi créé plusieurs outils pédagogiques afin de faciliter la sensibilisation des 12-25 ans aux nombreuses thématiques des Objectifs de Développement Durable. Ces outils ont été co-construits lors de workshops créatifs par les animateur·rice·s professionnel·le·s de KuriOz et des associations partenaires : Lyon A Double Sens, la MDH de Limoges, Le Partenariat - Centre Gaïa, le RADSI Nouvelle-Aquitaine, et Starting Block.

L'ensemble des outils s'appuie sur les principes de l'ECSI : ils se basent sur les représentations des participant·e·s, proposent des mises en situations, font émerger la parole, créent du lien entre différentes formes de savoirs et permettent d'identifier des moyens d'actions adaptés à chaque tranche d'âge. Certains outils traitent de l'ensemble des ODD afin d'en avoir une vue d'ensemble. D'autres mettent l'accent sur des thématiques particulières : l'eau, le travail, les droits fondamentaux, etc. L'ensemble de ces outils a l'ambition de décrypter les 17 ODD, de rendre accessible les enjeux liés à l'atteinte de ces objectifs, et surtout, de donner envie aux 12-25 ans de s'engager en faveur d'un mode de développement plus respectueux de la planète et des êtres humains.

Des formations sont proposées aux éducateurs et éducatrices pour prendre en main ces outils et ainsi être en mesure de profiter pleinement de leur pertinence pédagogique. N'hésitez donc pas à nous contacter à contact@kurioz.org ou au 05.49.41.49.11.

SOMMAIRE

- L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES.....03
- FICHE D'ACTIVITÉ.....05
- RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE.....10
- DOCUMENTS SUPPORT POUR L'ANIMATEUR·RICE.....11
- MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE À IMPRIMER.....15

L'APPROCHE GENRE DANS NOS OUTILS PÉDAGOGIQUES

Représentées par l'ODD n°5 « Égalité entre les sexes », les inégalités liées au genre ont toujours été et restent encore très présentes dans toutes les sphères de nos sociétés que ce soit dans le monde du travail, la vie domestique, ou la politique. C'est pourquoi nous avons choisi de porter une attention toute particulière à cette question dans l'ensemble de nos outils.

Avant de construire une démarche autour de cette question, nous nous sommes donc interrogé·e·s sur la définition du genre et sur ce qui le distinguait du sexe biologique. C'est sur cette distinction que repose l'ensemble de notre travail d'intégration de cette approche.

Selon le Conseil de l'Europe (COE), le sexe renvoie à des caractéristiques biologiques qui nous sont attribuées à la naissance sans qu'on ne les ait choisies (organes reproductifs, hormones, etc).

Le genre quant à lui, est défini par le COE comme une construction sociale. Il correspond à ce qu'une société, à une époque donnée, définit comme étant masculin ou féminin. Il est donc variable et modifiable.

Dans l'amalgame qui est couramment fait de ces deux termes, une personne avec des organes sexuels masculins se sent forcément garçon tandis qu'une personne avec des organes sexuels féminins se sentira fille. Pour élargir cette vision, on parle d'identité de genre. Elle pourrait se définir d'après le COE comme la façon dont un individu se sent, se définit, indépendamment de son sexe biologique et des normes sociales. On peut avoir un sexe masculin et aimer des attributs dits féminins comme le vernis, le maquillage ou porter des robes sans pour autant se considérer comme une femme.

Il n'y a donc pas que deux genres et il en existe une multitude de nuances et de possibilités.

C'est donc dans une volonté d'intégrer davantage le genre dans toute la diversité qui le compose que nous avons décidé de concevoir ces outils et ces livrets pédagogiques en veillant à ne pas reproduire certains clichés ou comportements qui pourraient être sexistes ou discriminants.

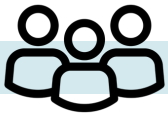
Nous avons tout d'abord fait le choix d'utiliser une forme d'écriture inclusive (il en existe plusieurs) dans tous nos livrets pédagogiques et les cartes jeux. Quand cela était trop compliqué, nous avons parfois tout simplement alterné les rôles masculins et féminins (ex : La présidente, le maire, etc.). L'objectif de cette écriture inclusive est double puisqu'elle permet de montrer aux animateur·rice·s et enseignant·e·s qu'elle se démocratise et qu'il est possible de l'utiliser. Ce choix permet également de la confronter aux jeunes. Qu'iels* (= il·elle·s) y adhèrent ou non, c'est un moyen pour qu'iels l'expérimentent, sans doute, une première fois et également qu'iels puissent à l'avenir savoir la déchiffrer en ayant les premiers codes de cette écriture.

Conscient·e·s des problématiques liées au genre dans les groupes sensibilisés, nous avons intégré tout au long du livret pédagogique des bulles conseils dont vous pourrez vous emparer. Le but est de favoriser le plus possible la mixité et d'essayer d'égaliser les prises de paroles et la place que prennent les personnes dans l'espace au sein des groupes.

Nous avons également ajouté dans les débriefs un point « Et si on parlait genre ? » pour vous donner des pistes de débriefing qui approfondissent les problématiques de la thématique de l'outil en lien avec le genre.

Enfin, pour certains outils, nous avons fait le choix de pousser ces inégalités à l'extrême dans un but pédagogique : celui de faire réagir par la mise en situation. Il est parfois plus facile de comprendre les inégalités en les vivant. C'est pourquoi le débriefing final dans ces outils n'est pas à négliger.

FICHE D'ACTIVITÉ



PUBLIC CIBLE

13 - 18 ans, de 8 à 30 participant·e·s (par équipe de 5).



DURÉE DE L'ANIMATION

1h30



FINALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir la raison d'être des Objectifs du Développement Durable (ODD).
- Identifier les raisons pour lesquelles s'engager dans leur réalisation.

Objectifs : A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :

- Enumérer et comprendre l'ensemble des ODD
- Expliquer en quoi ils consistent



MATÉRIEL ET INSTALLATION

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- Plateau de jeu à imprimer, un dé et des pions (NB : Il est possible de proposer une version dématérialisée avec un plateau de jeu projeté sur un tableau blanc. Dans ce cas, il faut prévoir des aimants en guise de pions et un vidéo-projecteur. Il est également possible de vous construire votre propre version géante du plateau "fait main".)
- Cartes « ODD », « Défis », « Catastrophe », « Echange » et « Chance » à imprimer
- Supports photos des cases ODD
- Un ordinateur avec connexion wifi ou les supports vidéos cases ODD sur clé USB
- Musique pour la carte défi flashmob
- Spaghettis, scotch et ficelle (pour carte défi « coopération »)
- Affiches et feutres

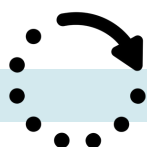
Prévoir entre 4 à 6 heures environ pour la création du jeu, incluant l'impression, le découpage et la plastification des cartes et du plateau.

INSTALLATION

- Il est important de mettre le jeu en place dans un grand espace afin que chaque joueur-se puisse circuler facilement.
- Disposer des chaises en cercle pour les participant-e-s
- Au centre du cercle : le plateau, les pions, le dé et les cartes.
- A l'extérieur du cercle :
 - une table avec les supports photos des cases ODD,
 - une table et quelques chaises avec des affiches et des feutres,
 - une table et quelques chaises avec des spaghettis, du scotch et de la ficelle,
 - une table avec un ordinateur.

Portez une attention particulière à la mixité dans la répartition des équipes.

Afin de s'assurer d'une répartition équitable de la parole, un cadre peut-être co-construit dès le début de la séance (Interrogez les participant-e-s : « Quelles règles pourrions-nous appliquer pour que chacun-e soit en capacité de s'exprimer librement ? »)



DÉROULÉ D'ANIMATION

INTRODUCTION 5'

« L'activité est basée sur un jeu de l'oie classique, composé de 45 cases. Le départ est symbolisé par la case 2015, et l'arrivée par la case 2030. L'ensemble du chemin à parcourir entre ses deux cases représente donc le programme développement durable à atteindre sur les 15 années. Pour gagner une partie, il faut être le premier à arriver sur la dernière case « 2030 », en ayant en sa possession au moins 8 cartes ODD différentes »

- Brève explication de ce que sont les ODD ;
- Formation des équipes (5 groupes) ;
- Chaque équipe lance le dé pour savoir qui commence, puis les équipes tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Au moment de la prise de notes à l'occasion d'un brainstorming en amont du jeu par exemple, vous pouvez délibérément utiliser l'écriture inclusive et interrogez votre public sur sa signification.

ÉTAPE 1 : DÉROULEMENT DE LA PARTIE 60'

- Les équipes, chacune leur tour, lancent le dé et avancent d'autant de case(s) ;
- Certaines cases sont définies par un symbole, il faut donc piocher la carte correspondante et réaliser l'action proposée (chance, catastrophe, défi, échange, ODD). Au fur et à mesure, les équipes gagnent des cartes ODD :

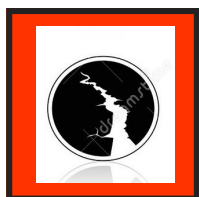


Case « Chance » : demandez à l'équipe de lire la carte, d'expliquer son contenu et interrogez là sur l'ODD à laquelle elle se rattache. L'équipe gagne ensuite la carte ODD correspondante.

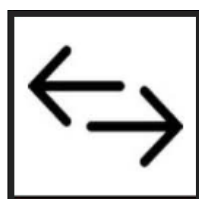


Case « Défi » : L'équipe a un tour de jeu pour mettre en œuvre le défi présenté sur la carte en rapport avec un ODD spécifique. Quand revient son tour de jouer, l'équipe présente aux autres groupes le résultat du défi. L'équipe gagne ensuite la carte ODD correspondante, puis joue son nouveau tour.

Lors des restitutions des travaux en sous-groupes, n'hésitez pas à encourager la participation de tou-te-s.



Case « Catastrophe » : demandez à l'équipe de lire la carte, d'expliquer son contenu et interrogez là sur l'ODD à laquelle elle se rattache. L'équipe perd ensuite une carte ODD qu'elle aura gagné précédemment.



Case « Echange » : L'équipe a la possibilité d'échanger une de ses cartes ODD de son choix avec à une autre équipe, si celle-dernière est d'accord. Pour pouvoir procéder à l'échange de carte, il faut que chaque équipe explique à l'autre groupe l'ODD échangé.



Les cases « ODD » : L'équipe se rend à la table des supports ODD et découvre une illustration / un témoignage (vidéo, image ou texte) de la sphère d'impact de l'ODD, puis doit répondre à une question. Si la réponse est juste, la carte ODD correspondante est gagnée.

Si l'un-e des participant-e-s monopolise la parole, faites le lui remarquer. Cela peut être l'occasion de prendre conscience de l'importance de s'écouter les un-e-s les autres et de donner sa place à chacun-e.



ÉTAPE 2 : FIN DU JEU 10'

Le jeu s'arrête lorsque qu'une équipe atteint la case « 2030 ». Chaque groupe est dans l'obligation d'atteindre cette case. Dans le cas où le ou la joueur·euse fait un score au dé supérieur au nombre de cases le séparant de la case "2030", il ou elle devra reculer d'autant de cases supplémentaires. On vérifie ensuite avec l'ensemble du groupe qu'elle a également recueilli les 8 cartes ODD nécessaires à la validation de la victoire.

Demandez ensuite :

- Quelle équipe est allée le plus loin ?
- Quelle équipe a le plus de cartes ODD ?

Demandez aux équipes de présenter leurs ODD gagnés aux autres équipes afin de voir ce dont elles se rappellent et que le groupe découvre les ODD dans leur ensemble.

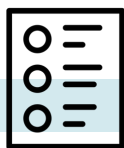
Interroger sur le rôle de chacun·e dans chacune des équipes peut permettre de faire prendre conscience des inégalités.

DÉBRIEFING DE L'ACTIVITÉ 15'

L'étape du débriefing est un moment crucial de l'animation. Il est nécessaire d'y dédier du temps et d'adapter son contenu aux objectifs généraux et aux remarques du groupe. Les pistes suivantes vous sont donc données à titre indicatif et ne sont pas exhaustives. Il ne faut pas hésiter à les compléter voire à en supprimer certaines.

- Comment vous êtes-vous senti·e·s pendant le jeu ?
- Est-ce qu'il y a des défis ou des supports qui vous ont plus particulièrement marqué·e·s ? A quel(s) ODD correspondai(en)t-il(s) ?
- Connaissiez-vous déjà certains ODD ? Est-ce qu'il y en a qui vous semblent particulièrement importants ?
- Est-ce qu'il y a des cartes qui pouvaient correspondre à plusieurs ODD ? Qu'en déduisez-vous ?
- Quel est l'intérêt des ODD ? Quelles en sont les limites ?
- Qui peut être concerné par la mise en œuvre de ces ODD ?
- A votre niveau, est-ce qu'il y a des actions que vous connaissez, que vous faites peut-être déjà qui correspondent à certains ODD ?

FIN DE L'ACTIVITÉ



REMARQUES

LES +/OPPORTUNITÉS DU JEU

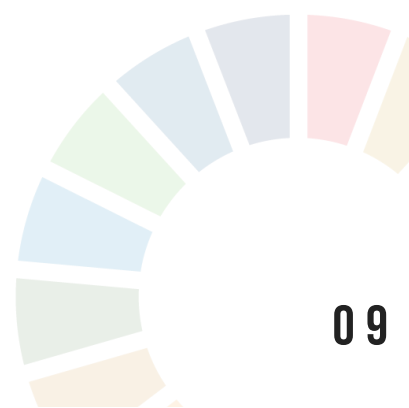
- Approche globale,
- Découverte et réflexion sur l'ensemble des ODD,
- Règles du jeu facile. Cet outil peut d'ailleurs être animé auprès de plus jeunes à condition de proposer des supports ODD adaptés à leur âge.

Alternier les activités en classe entière et en sous-groupes peut permettre la libre expression de toutes et tous.



LES –/POINTS DE VIGILANCE

- La création du plateau et des cartes prend du temps.
- Il est obligatoire que le jeu soit animé par deux animateur·rice·s en simultanée : un·e maître du jeu et un·e animateur·rice aux tables supports ODD pour poser les questions.
- Il est important que les animateur·rice·s prennent un temps en amont de l'animation afin de bien s'approprier les ODD.
- Garder du rythme durant les tours de jeu afin de limiter les temps d'attente des différentes équipes.



RESSOURCERIE : POUR ALLER PLUS LOIN SUR LE GENRE

COMPRENDRE LE GENRE...

- *Il n'y a pas de théorie du genre* - Camille (podcast de 35min environ)
- *La construction du genre* - Pedro Sancho « PsykoCouac » : <https://youtu.be/Qv7AWC-2qow>
- L'écriture inclusive/genre neutre de A à Z : <https://diverggenres.org/regles-de-grammaire-neutre-et-inclusive/>
- *Trouble dans le genre* - Judith Butler (livre)
- *La distinction entre sexe et genre* - Cahiers du genre : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2003-1.htm>
- *La licorne du genre* : <https://www.youtube.com/watch?v=8j1OK2uzGil>
→ *Il n'y a cependant pas des attributs qui soient spécifiquement masculins ou féminins.*
Ex : Les talons étaient tout autant portés par les hommes et les femmes à la Renaissance : ils n'étaient pas genrés féminins ou masculins.

... ET SON LIEN AVEC LES ODD

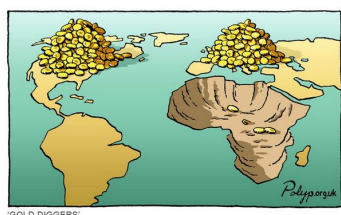
- ODD n°6 : *Intégration du genre dans la gestion de l'eau* : https://www.pseau.org/outils/ouvrages/gwa_pnud_integration_du_genre_dans_la_gestion_de_l_eau_2006.pdf
- ODD n°2 : *Genre et Faim, Pourquoi les femmes sont-elles plus touchées par la sous-nutrition?* - Action Contre La Faim : <https://www.actioncontrelafaim.org/a-la-une/pourquoi-les-femmes-sont-elles-plus-touchees-par-la-sous-nutrition/>
- ODD n°1 et 8 : *La vie sous traitée des ouvrières des maquilas du Nicaragua* (paragraphe 11) : <https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2006-1-page-115.htm>
- ODD n°4 : Document sur l'accès à l'éducation des femmes : <https://www.plan-international.fr/ong/education-des-filles#:~:text=Scolarisation%20des%20filles%20%3A%20des%20chiffres,ans%20ne%20sont%20pas%20scolaris%C3%A9es.>
- ODD n°3 : Accès à la santé des femmes : <https://www.figo.org/fr/news/acces-des-femmes-des-soins-de-sante-de-qualite-tout-age>

DOCUMENTS SUPPORT POUR L'ANIMATEUR·RICE

GUIDE DES QUESTIONS ET DES SUPPORTS PAR ODD

Les supports présents dans ce jeu ne sont que des suggestions et peuvent être modifiés.

ODD 1 – ÉLIMINER LA PAUVRETÉ



Quelle interprétation faites-vous de cette illustration de l'ODD 1 ? Cela signifie-t-il que l'Afrique soit un continent pauvre ou sans ressources ?
Quelles peuvent être les causes de ces inégalités ?

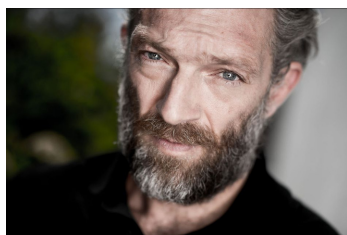
ODD 2 – ÉLIMINER LA FAIM PARTOUT DANS LE MONDE



Illustrer les différences de nourriture avec l'exposition "À TABLE" de Peter Menzel.

A votre avis, quels pays sont ici représentés ? Quelles différences ?
Pourquoi ces 2 images illustrent-elles bien la problématique de l'ODD 2 ? Quelles sont les conséquences de ces deux situations ?

ODD 3 – BIEN-ÊTRE ET BONNE SANTÉ



A votre avis, quel homme est le plus vieux ? (Ils ont tous 50 ans)
Quel impact a l'ODD 3 sur les sociétés ? Pensez-vous que les femmes soient impactées de la même manière ?

ODD 4 – ÉDUCATION DE QUALITÉ



Pourquoi l'éducation est-elle importante ? A quel autre ODD fait référence cette image ?

ODD 5 – ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES

Vidéo "Égalité femmes-hommes, la lutte continue" <https://youtu.be/35-RaA6xPlk>
Qu'est-ce qu'illustre cette vidéo ? Qu'est-ce qui vous interpelle ? Connaissez-vous des exemples d'inégalités vécues au quotidien ?

ODD 6 – EAU PROPRE ET ASSAINISSEMENT

Vidéo "Le manque d'accès à l'eau potable, une crise mondiale" <https://youtu.be/cEXd7XrK2xY>
Quels enjeux selon vous à l'accès à l'eau propre et assainissement ?

ODD 7 – ÉNERGIE PROPRE ET ABORDABLE



Comparer les 3 images : quels avantages ? Quels inconvénients ? Pourquoi est-ce un enjeu majeur ? Quelles solutions peut-on apporter à la crise énergétique ?

ODD 8 – TRAVAIL DÉCENT ET CROISSANCE ÉCONOMIQUE

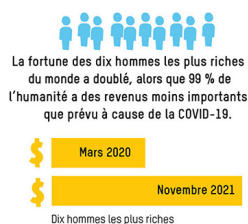
Vidéo « Qui est la moins chère ? » sur les ouvrières textiles :
<https://www.youtube.com/watch?v=tEG-aPOU6-Q&list=PLD5vPpXmojHUEUHQRxCNljkTk6kZyra>

Pourquoi le salaire vital est lié au travail décent ?
Quelle industrie est particulièrement responsable de ces conditions de travail ?
Ce type d'entreprise a-t-elle un impact sur la croissance économique ?
Quelles conséquences sur la santé des travailleur·euse·s et l'environnement ?

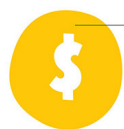
ODD 9 – INDUSTRIE INNOVATION ET INFRASTRUCTURE

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=pQerfpCURhk>
Pourquoi ce genre d'innovation dans les infrastructures est nécessaire pour atteindre les ODD et faire progresser les sociétés du monde ? Donnez d'autres exemples d'innovations plus durables .

ODD 10 – RÉDUIRE LES INÉGALITÉS



Depuis 1985, les 1 % les plus fortuné-es se sont accaparé près de 20 fois plus de richesses mondiales que les 50 % les plus pauvres de l'humanité.



1% LES PLUS RICHES



50% LES PLUS PAUVRES

Quelle est la thématique illustrée ? A votre avis sur quoi se base cette inégalité ? Quelles conséquences ?

ODD 11 – VILLES DURABLES



En quoi cette image illustre les enjeux de l'ODD 11 ? Quelles peuvent être les limites d'un tel projet ?

ODD 12 – PRODUCTION ET CONSOMMATION RESPONSABLE

Vidéo "Les conseils de Julien Vidal pour être un consommateur responsable"

<https://youtu.be/coFm2nwBA1Q> 0.0 à 1.55min

Pourquoi consommer autrement ? En quoi est-ce responsable ? Quel est le lien avec l'ODD 8 ?

ODD 13 – LUTTE CONTRE LE CHANGEMENT CLIMATIQUE

Vidéo "Au Bangladesh, les réfugiés climatiques fuient leurs villages emportés par les eaux" <https://youtu.be/e-yxYPg09BU>

Quel lien entre ce témoignage et le changement climatique ? Certaines populations sont-elles plus vulnérables aux conséquences du réchauffement climatique ? Donnez des exemples d'actions du quotidien qui luttent contre le changement climatique ?

ODD 14 – PROTÉGER LA VIE AQUATIQUE

Vidéo "Des coraux résistants au changement climatique ?" :

<https://youtu.be/CEVGiy31z5U> 0.0 à 2.37min

Pourquoi le blanchissement des coraux est aussi important pour la vie aquatique et la vie terrestre ? Quelles conséquences ? Quelles sont les causes du blanchissement des coraux ? Dans quelles mesures peut-on agir pour les préserver ?

ODD 15 – PROTÉGER LA VIE TERRESTRE

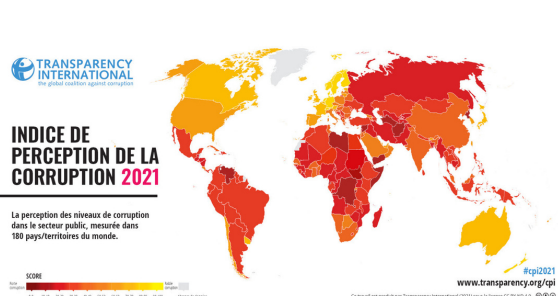


Expliquer ces deux images. Quelles pourraient être les conséquences de ne pas préserver les espèces ? Quelles peuvent être les causes d'extinctions de ces espèces ?

Donnez des exemples d'action qui permettent de les préserver ?

Donnez d'autres exemples d'espèces en danger ?

ODD 16 – PAIX JUSTICE ET INSTITUTION ÉFFICACES



Quel lien faites-vous avec l'ODD 16 ? Dans quelle mesure ces deux cartes peuvent être liées ? Quel impact cet ODD peut-il avoir sur les autres ?

ODD 17 – PARTENARIATS POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS



Qui sont-ils ? Pourquoi sont-ils déterminant·e·s ?

A votre avis, sont-ils représentatifs de la population mondiale ? Quel(s) problème(s) cela peut-il poser ?



CARTES ODD À GAGNER À IMPRIMER

**1 PAS
DE PAUVRETÉ**



**2 FAIM
«ZÉRO»**



**1 PAS
DE PAUVRETÉ**



**2 FAIM
«ZÉRO»**



**1 PAS
DE PAUVRETÉ**



**2 FAIM
«ZÉRO»**





CARTES ODD À IMPRIMER

1 PAS
DE PAUVRETÉ



2 FAIM
«ZÉRO»



3 BONNE SANTÉ
ET BIEN-ÊTRE



4 ÉDUCATION
DE QUALITÉ



3 BONNE SANTÉ
ET BIEN-ÊTRE



4 ÉDUCATION
DE QUALITÉ





CARTES ODD À IMPRIMER

3 BONNE SANTÉ
ET BIEN-ÊTRE



4 ÉDUCATION
DE QUALITÉ



3 BONNE SANTÉ
ET BIEN-ÊTRE



4 ÉDUCATION
DE QUALITÉ



5 ÉGALITÉ ENTRE
LES SEXES



6 EAU PROPRE ET
ASSAINISSEMENT





CARTES ODD À IMPRIMER

5 ÉGALITÉ ENTRE
LES SEXES



6 EAU PROPRE ET
ASSAINISSEMENT



5 ÉGALITÉ ENTRE
LES SEXES



6 EAU PROPRE ET
ASSAINISSEMENT



5 ÉGALITÉ ENTRE
LES SEXES



6 EAU PROPRE ET
ASSAINISSEMENT





CARTES ODD À IMPRIMER

7 ÉNERGIE PROPRE
ET D'UN COÛT
ABORDABLE



8 TRAVAIL DÉCENT
ET CROISSANCE
ÉCONOMIQUE



7 ÉNERGIE PROPRE
ET D'UN COÛT
ABORDABLE



8 TRAVAIL DÉCENT
ET CROISSANCE
ÉCONOMIQUE



7 ÉNERGIE PROPRE
ET D'UN COÛT
ABORDABLE



8 TRAVAIL DÉCENT
ET CROISSANCE
ÉCONOMIQUE





CARTES ODD À IMPRIMER

7 ÉNERGIE PROPRE
ET D'UN COÛT
ABORDABLE



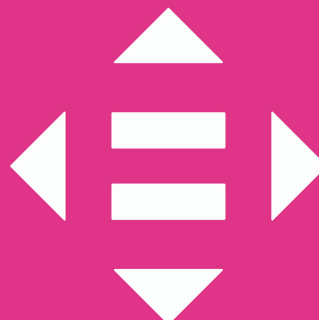
8 TRAVAIL DÉCENT
ET CROISSANCE
ÉCONOMIQUE



9 INDUSTRIE,
INNOVATION ET
INFRASTRUCTURE



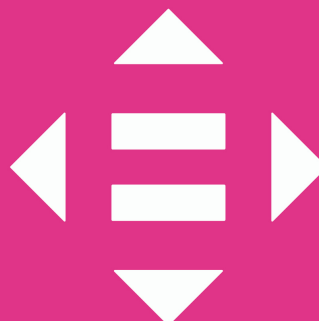
10 INÉGALITÉS
RÉDUITES



9 INDUSTRIE,
INNOVATION ET
INFRASTRUCTURE



10 INÉGALITÉS
RÉDUITES



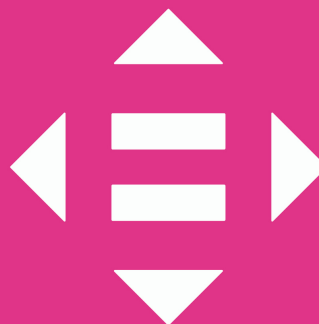


CARTES ODD À IMPRIMER

9 INDUSTRIE,
INNOVATION ET
INFRASTRUCTURE



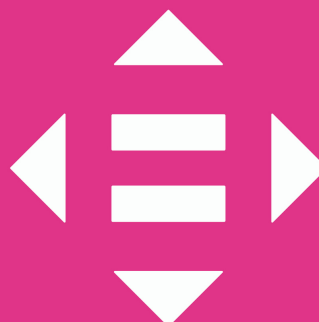
10 INÉGALITÉS
RÉDUITES



9 INDUSTRIE,
INNOVATION ET
INFRASTRUCTURE



10 INÉGALITÉS
RÉDUITES



11 VILLES ET
COMMUNAUTÉS
DURABLES



12 CONSOMMATION
ET PRODUCTION
RESPONSABLES





CARTES ODD À IMPRIMER

11 VILLES ET
COMMUNAUTÉS
DURABLES



12 CONSOMMATION
ET PRODUCTION
RESPONSABLES



11 VILLES ET
COMMUNAUTÉS
DURABLES



12 CONSOMMATION
ET PRODUCTION
RESPONSABLES



11 VILLES ET
COMMUNAUTÉS
DURABLES



12 CONSOMMATION
ET PRODUCTION
RESPONSABLES



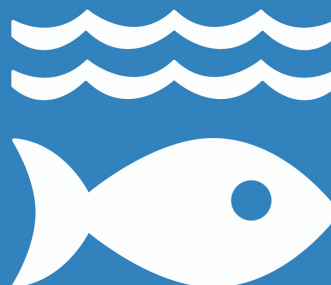


CARTES ODD À IMPRIMER

13 MESURES RELATIVES
À LA LUTTE CONTRE
LES CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



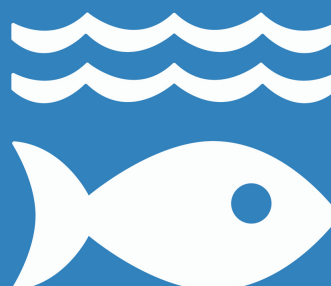
14 VIE
AQUATIQUE



13 MESURES RELATIVES
À LA LUTTE CONTRE
LES CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



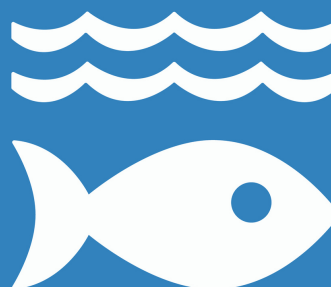
14 VIE
AQUATIQUE



13 MESURES RELATIVES
À LA LUTTE CONTRE
LES CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



14 VIE
AQUATIQUE



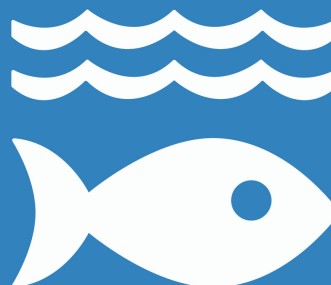


CARTES ODD À IMPRIMER

13 MESURES RELATIVES
À LA LUTTE CONTRE
LES CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



14 VIE
AQUATIQUE



15 VIE
TERRESTRE



16 PAIX, JUSTICE
ET INSTITUTIONS
EFFICACES



15 VIE
TERRESTRE



16 PAIX, JUSTICE
ET INSTITUTIONS
EFFICACES





CARTES ODD À IMPRIMER

15 VIE
TERRESTRE



16 PAIX, JUSTICE
ET INSTITUTIONS
EFFICACES



15 VIE
TERRESTRE



16 PAIX, JUSTICE
ET INSTITUTIONS
EFFICACES



17 PARTENARIATS
POUR
LA RÉALISATION
DES OBJECTIFS



17 PARTENARIATS
POUR
LA RÉALISATION
DES OBJECTIFS





CARTES ODD À IMPRIMER

17 PARTENARIATS
POUR
LA RÉALISATION
DES OBJECTIFS



17 PARTENARIATS
POUR
LA RÉALISATION
DES OBJECTIFS





CARTES DÉFI À IMPRIMER

CARTE DÉFI



Vous participez à la campagne de publicité organisée par l'ONU autour des ODD. À l'aide de feutres, vous réalisez une affiche publicitaire pour illustrer l'ODD n° 1, « Eradication de la pauvreté ».

Pensez au slogan

CARTE DÉFI



A l'aide de 7 spaghettis et de 3 bouts de scotch, réalisez la sculpture la plus haute possible en 5 minutes.

ODD n°9 et 17



CARTES DÉFI À IMPRIMER

CARTE DÉFI



Vous devez illustrer par
une sculpture humaine
l'ODD n°15 :

« Protection de la faune et
de la flore terrestre.

CARTE DÉFI



Vous participez à la
campagne de publicité
organisée par l'ONU autour
des ODD. Vous préparez
une saynète d'une minute
sur l'ODD n°5, « Egalité
entre les sexes », en vue
de la réalisation d'un spot
diffusé sur toutes les
chaînes.



CARTES DÉFI À IMPRIMER

CARTE DÉFI



Vous devez illustrer par
une sculpture humaine
l'ODD n°11 :
« Villes et communautés
durables ».

CARTE DÉFI



Vous participez à la
campagne de publicité
organisée par l'ONU autour
des ODD. Vous préparez
un flashmob de 30
secondes sur l'ODD n°4 :

« Accès à une éducation
de qualité ».



CARTES DÉFI À IMPRIMER

CARTE DÉFI



Vous participez à la campagne de publicité organisée par l'ONU autour des ODD. À l'aide de feutres, vous réalisez une affiche publicitaire pour illustrer l'ODD n° 13 : « Lutte contre le changement climatique ».

Pensez au slogan

CARTE DÉFI



Vous participez à un concours d'inventions. Imaginez un projet qui puisse contribuer à la résolution de la problématique de l'ODD n°7 : « Energie propre et d'un coût abordable. »



CARTES DÉFI À IMPRIMER

CARTE DÉFI



Vous participez à la campagne de publicité organisée par l'ONU autour des ODD. À l'aide de feutres, vous réalisez une affiche publicitaire pour illustrer l'ODD n°10 :

« Réduction des inégalités ».

CARTE DÉFI



Imaginez un projet que vous pourriez mettre en place au sein de votre lycée pour participer à la résolution de la problématique de l'ODD N°2 :

« Faim zéro ».



CARTES CATASTROPHES À IMPRIMER

CARTE CATASTROPHE



Vous habitez l'atoll de Carteret dans le sud Pacifique. A cause du réchauffement climatique et de la montée des eaux, vous avez dû fuir votre île et vous êtes réfugiés en Nouvelle Zélande. Malheureusement, arrivés depuis 5 ans, vous n'avez toujours pas de travail et ne mangez pas tous les jours.

Vous perdez une case ODD.

CARTE CATASTROPHE



Vous êtes salariée d'une grande entreprise dans laquelle vous êtes entrée en même temps que votre meilleur ami. Au cours d'une discussion vous vous rendez compte qu'à compétences et horaire égal, vous gagnez 500 euros de moins que lui.

Vous perdez une case ODD.



CARTES CATASTROPHES À IMPRIMER

CARTE CATASTROPHE



Vous êtes un petit producteur de café colombien. Les cours mondiaux du café vous imposent de vendre votre café à un prix dérisoire qui couvre à peine vos coûts de production. Vous allez vendre vos terres à une multinationale qui cultivera du soja à moindre coût grâce à l'utilisation de nouvelles technologies.

Vous perdez une case ODD.

CARTE CATASTROPHE



Vous êtes la maire d'une petite commune de Nouvelle-Aquitaine. Votre population augmentant, vous autorisez la construction de logements sur des terres anciennement agricoles, détruisant ainsi l'habitat du vision d'Europe et participant à son extinction.

Vous perdrez une case ODD.



CARTES CATASTROPHES À IMPRIMER

CARTE CATASTROPHE



Agricultrice dans le delta du Niger, vous ne pouvez plus vivre de votre activité. En effet, des zones entières ont été polluées par des fuites dans les oléoducs d'une compagnie pétrolière. Les milliers de barils de pétrole déversés ont contaminés les sols et cours d'eau de votre ville.

Vous perdrez une case ODD.

CARTE CATASTROPHE



Jeune bangladais, vous avez perdu votre mère dans l'effondrement de l'usine textile Rana Plaza qui produisait des vêtements pour des grandes marques occidentales à des prix défiant toute concurrence au détriment des conditions de travail des ouvriers.

Vous perdez une case ODD.



CARTES CATASTROPHES À IMPRIMER

CARTE CATASTROPHE



Vous vivez dans un petit village en Argentine entouré de champs où l'on cultive du maïs transgénique à grands renforts de pesticides. Vous avez remarqué que dans la région, de nombreux enfants naissent malformés ou souffrent de cancer.

Vous perdez une case ODD.

CARTE CATASTROPHE



Vous êtes la Présidente d'un Etat puissant. Pour des raisons de politique économique, vous décidez de rouvrir des mines de charbon qui épuiseront les ressources fossiles et pollueront l'air de la planète.

Vous perdrez une case ODD.



CARTES CATASTROPHES À IMPRIMER

CARTE CATASTROPHE



Habitant le Nord du Mexique, vous venez de subir une violente tornade qui a tout dévasté sur son passage. Vous vivez dans un quartier pauvre, habité par les travailleur·euse·s des maquilladoras. Votre maison construite à partir de matériaux bons marchés, a été complètement détruite.

Vous perdrez une case ODD.

CARTE CATASTROPHE



L'élevage intensif de porc est pratiqué dans votre région. Le lisier entraîne une pollution des eaux, des nappes phréatiques et la prolifération d'algues vertes toxiques pour les êtres humains et les animaux.

Vous perdrez une case ODD.



CARTES CHANCE À IMPRIMER

CARTE CHANCE



Vous avez créé une association qui défend l'agriculture urbaine. Au bout de quelques années, appuyé par la communauté et la municipalité, vous avez atteint l'autosuffisance alimentaire.

Vous gagnez une case ODD.

CARTE CHANCE



Vous êtes militant d'une association qui prône le droit des filles à aller à l'école. Après un combat acharné de plusieurs années, vous êtes parvenu à faire inscrire le principe de scolarisation obligatoire dans la loi.

Vous gagnez une case ODD.



CARTES CHANCE À IMPRIMER

CARTE CHANCE



Vous êtes la dirigeante d'une petite entreprise du bâtiment. Vous avez décidé de n'utiliser que des bois certifiés issus de votre région.

Vous gagnez une case ODD.

CARTE CHANCE



Gérant d'un petit commerce, vous avez pris la décision de n'employer que des personnes en insertion.

Vous gagnez une case ODD.



CARTES CHANCE À IMPRIMER

CARTE CHANCE



Vous dirigez le plan national « Gain for green » en Chine. Des arbres vont être plantés sur 4500 km à travers le nord et le nord ouest du désert de Gobi. Au cours des dix dernières années, environ 56 milliards d'arbres ont été plantés.

Vous gagnez une case ODD.

CARTE CHANCE



Membre du gouvernement du Costa Rica, vous avez fait le pari des énergies renouvelables. Ainsi, de janvier à octobre 2015, ce petit pays de 5 millions d'habitant·e·s a produit 98,7% de son électricité à partir d'énergies renouvelables.

Vous gagnez une case ODD.



CARTES CHANCE À IMPRIMER

CARTE CHANCE



Membre d'une communauté villageoise en Tanzanie, vous avez fait le choix de renoncer à produire des cultures d'exportation au profit d'une agriculture vivrière qui nourrit les populations locales.

Vous gagnez une case ODD.

CARTE CHANCE



Lycéen dans un lycée français, vous avez participé à la journée de la jupe pour lutter contre les inégalités femme-homme.

Vous gagnez une case ODD.



CARTES CHANCE À IMPRIMER

CARTE CHANCE



Entrepreneuse ivoirienne, vous avez créé la première plateforme de financement participatif dédiée aux projets contribuant au rayonnement du continent africain. Grâce à elle, vous avez contribué à ramener l'eau dans le village de Sahuyé en Côte d'Ivoire.

Vous gagnez une case ODD.

CARTE CHANCE

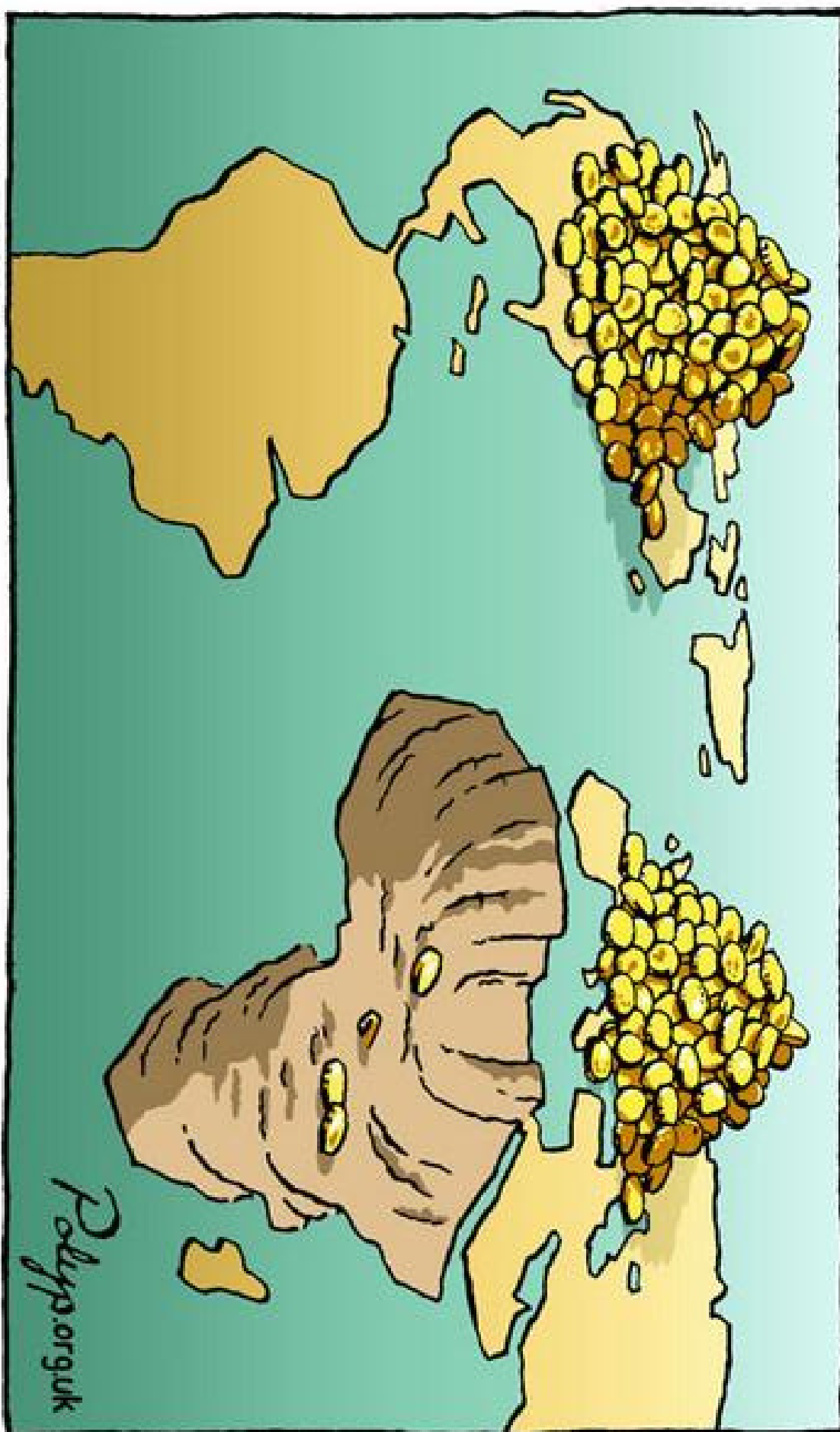


Vous venez de construire la première usine de biodiesel produit à partir d'algues vertes. L'huile produite peut alimenter les véhicules en carburant ou servir la production de chaleur ou d'électricité.

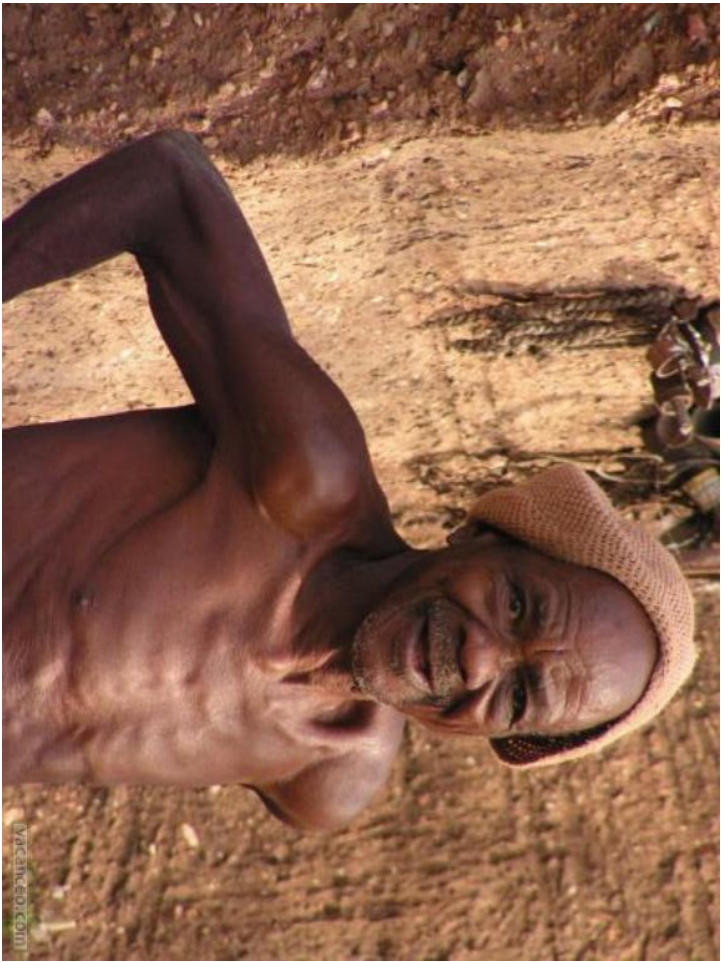
Vous gagnez une case ODD.

SUPPORTS POUR ILLUSTRER LES ODD

'GOLD DIGGERS'







RÉFORMER L'ÉDUCATION POUR RÉDUIRE LES INÉGALITÉS SOCIALES



HAUSSE DES PRIX DE L'ÉNERGIE
IL VA falloir FAIRE DES CHOIX



MENU | RECHERCHER

GEO

LE MAGAZINE

SE CONNECTER

Voyage & Destinations Environnement Histoire Aventure Géopolitique Bourse GEO Vive le train

"Toxic Tour" : en Allemagne, la mine de charbon qui ne cesse de s'étendre et d'engloutir des villages

Charbon

SUIVRE CE THÈME



La mine de charbon de Garzweiler en Allemagne. © Westend61/Getty Images





La fortune des dix hommes les plus riches du monde a doublé, alors que 99 % de l'humanité a des revenus moins importants que prévu à cause de la COVID-19.



Mars 2020



Novembre 2021

Dix hommes les plus riches

Depuis 1995, les 1 % les plus fortuné-es se sont accaparé près de 20 fois plus de richesses mondiales que les 50 % les plus pauvres de l'humanité.



1 % LES PLUS RICHES



50 % LES PLUS PAUVRES

:en images

En Arabie saoudite, The Line, ville futuriste et controversée du projet Neom, est déjà visible depuis le ciel

Dans le nord-ouest du pays, ce chantier dantesque s'accompagne autant de promesses que de doutes. Les images satellite permettent de suivre l'avancée bien réelle des travaux.



Brice Le Borgne
France Télévisions

Publié le 31/12/2022 07:13

🕒 Temps de lecture : 6 min.



Une image de synthèse de la ville appelée "The Line", fournie par l'entreprise saoudienne Neom le 26 juillet 2022. (NEOM / AFP)



Destroying nature is destroying life.

robinwood.de/stop-forest-fires

ROBIN WOOD



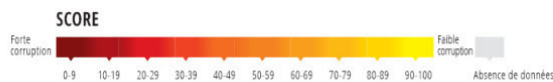
Destroying nature is destroying life.

robinwood.de/stop-melting-ice-caps

ROBIN WOOD

INDICE DE PERCEPTION DE LA CORRUPTION 2021

La perception des niveaux de corruption dans le secteur public, mesurée dans 180 pays/territoires du monde.



#cpi2021
www.transparency.org/cpi

Ce travail est produit par Transparency International (2021) sous la licence CC BY-ND 4.0. © ⓘ

Le monde en guerre en 2021

Pays où des affrontements armés impliquant des forces de l'État et/ou des groupes rebelles sont en cours *



* dernières données disponibles: 30 juillet 2021.

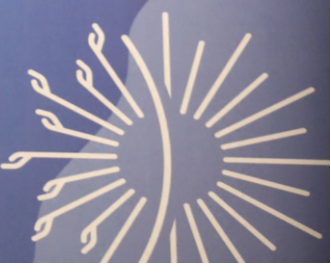
Source : The Armed Conflict Location & Event Data Project



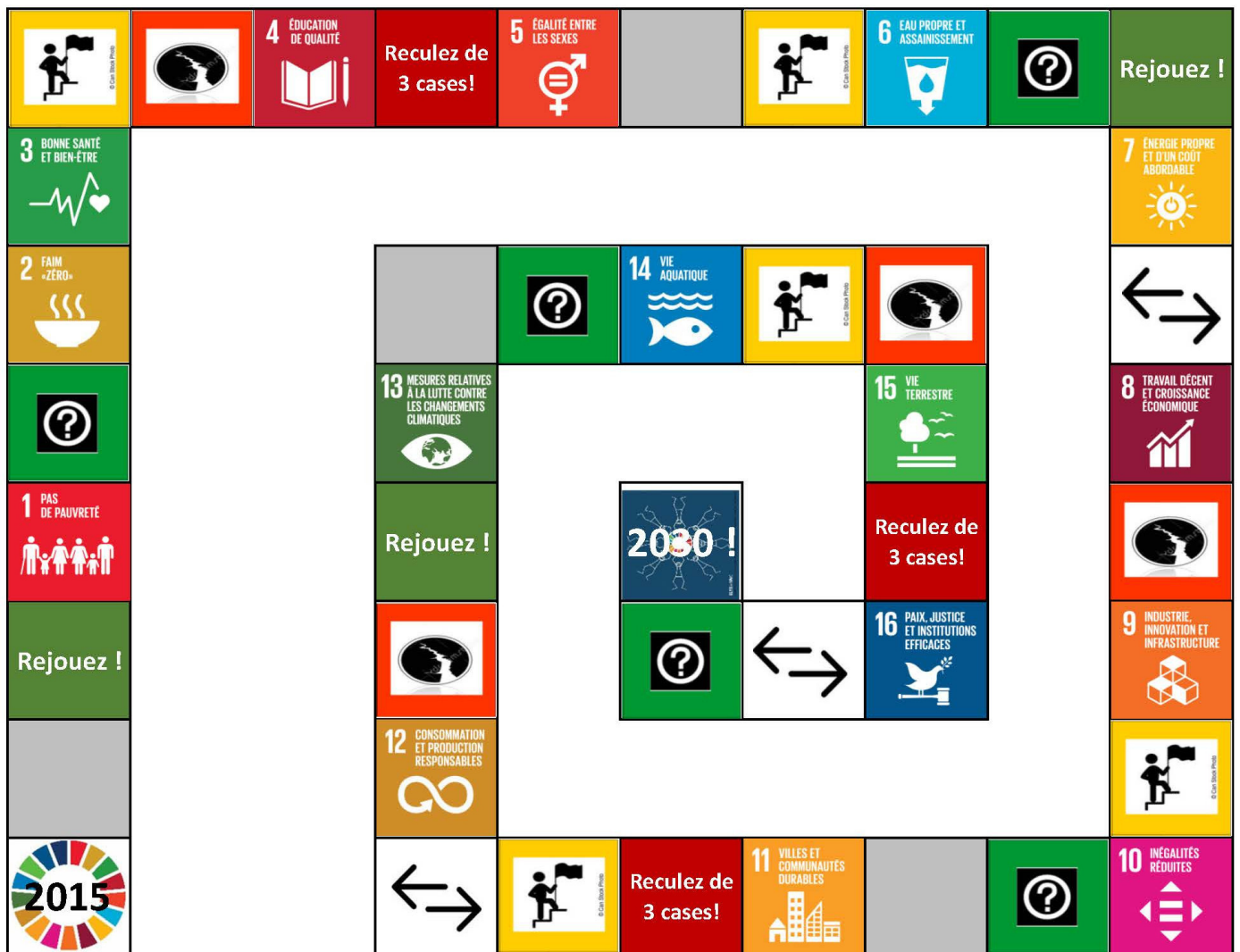


United Nations
Climate Change

COP27
SHARM EL-SHEIKH
EGYPT 2022



PLATEAU DE JEU A PROJETER

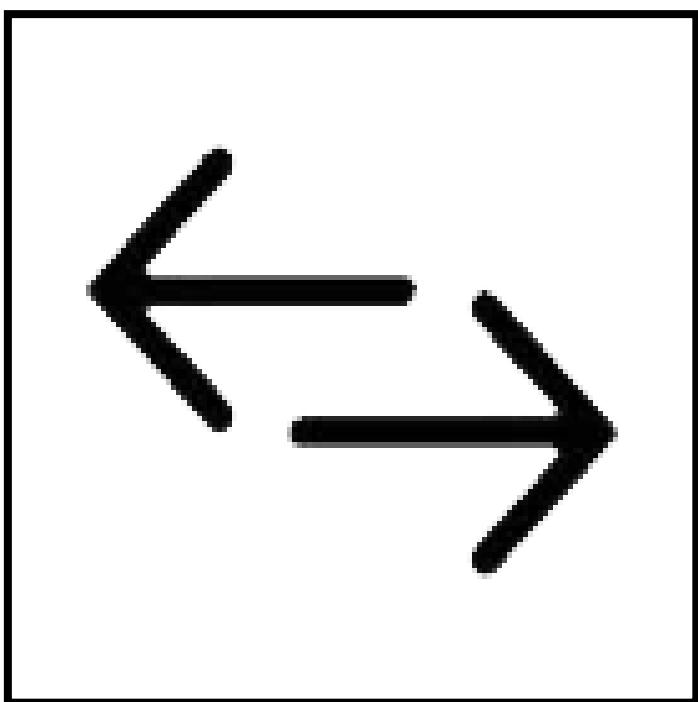


EXEMPLES DE PLATEAUX “DO IT YOURSELF”



CASES A IMPRIMER EN A3







**1 PAS
DE PAUVRETÉ**



**2 FAIM
«ZÉRO»**



3 BONNE SANTÉ
ET BIEN-ÊTRE



4 ÉDUCATION
DE QUALITÉ



5 ÉGALITÉ ENTRE
LES SEXES



6 EAU PROPRE ET
ASSAINISSEMENT



7 ÉNERGIE PROPRE
ET D'UN COÛT
ABORDABLE



8 TRAVAIL DÉCENT
ET CROISSANCE
ÉCONOMIQUE



9 INDUSTRIE,
INNOVATION ET
INFRASTRUCTURE



10 INÉGALITÉS
RÉDUITES



11 VILLES ET
COMMUNAUTÉS
DURABLES



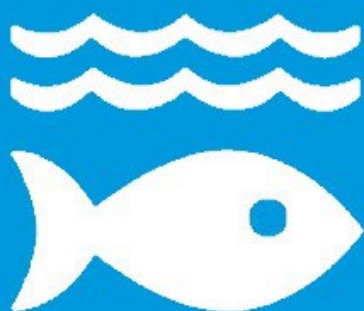
12 CONSOMMATION
ET PRODUCTION
RESPONSABLES



13 MESURES RELATIVES
À LA LUTTE CONTRE
LES CHANGEMENTS
CLIMATIQUES



14 VIE
AQUATIQUE



15 VIE
TERRESTRE



16 PAIX, JUSTICE
ET INSTITUTIONS
EFFICACES



17 PARTENARIATS
POUR
LA RÉALISATION
DES OBJECTIFS



Reculez de 3
cases !

Reculez de 3
cases !

Reculez de 3
cases !

Rejouez !

Rejouez !

Rejouez !



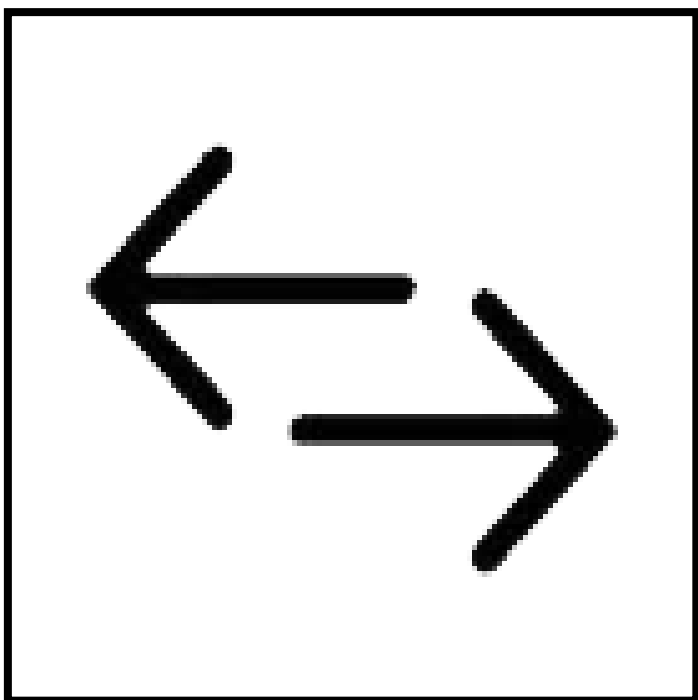
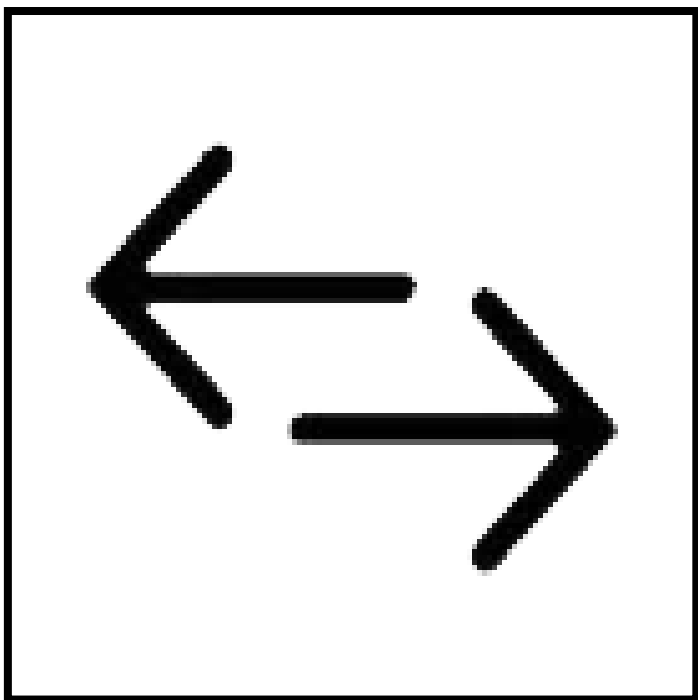


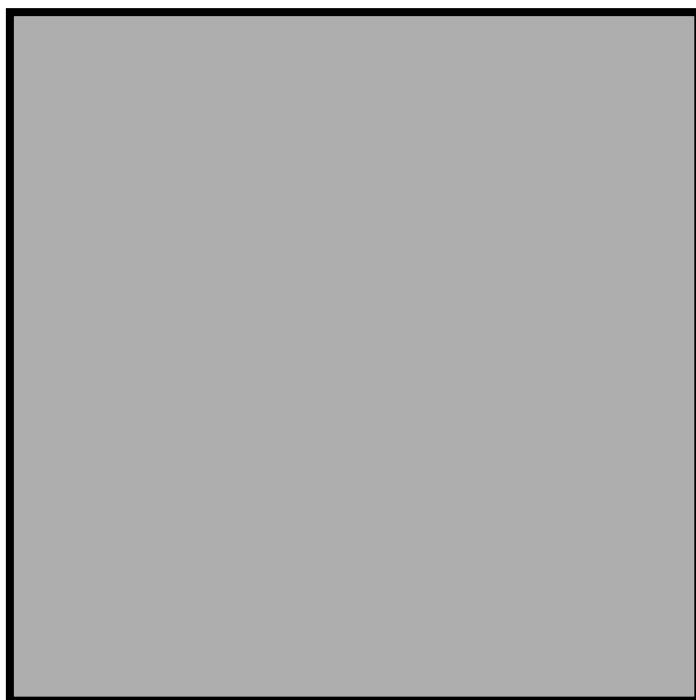
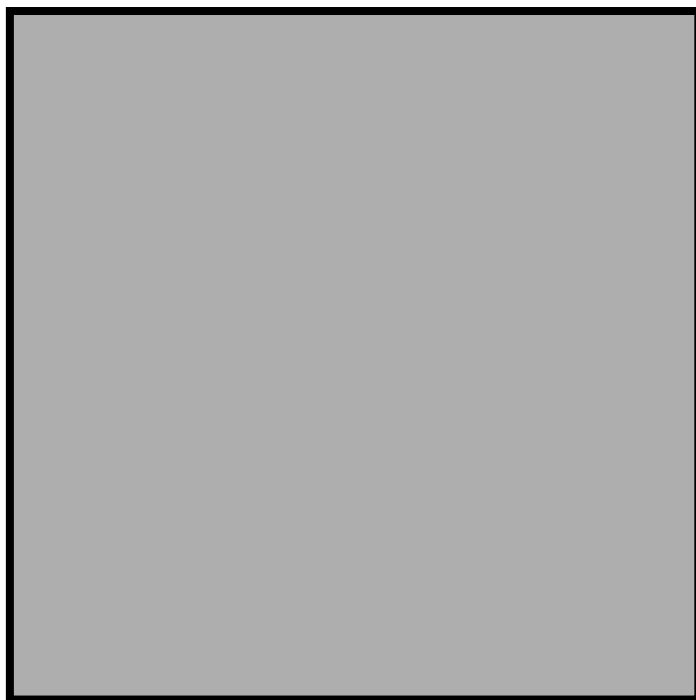


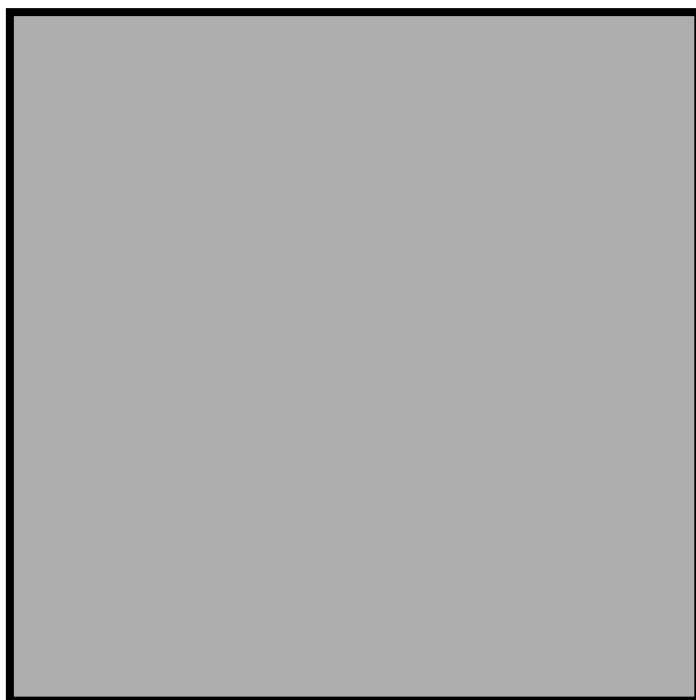
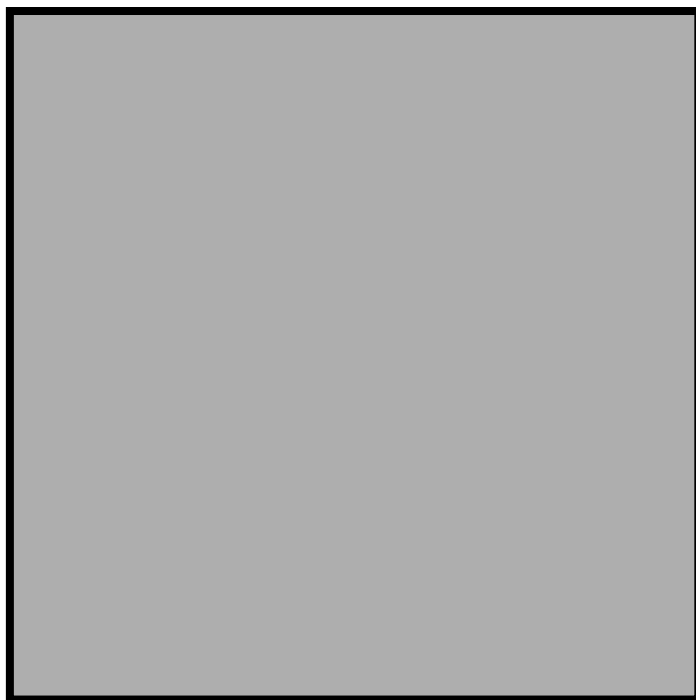












IELS ONT CONTRIBUÉ À CET OUTIL

COORDINATION DU PROJET

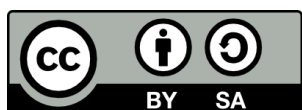


6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers
Tel : (+33) 05 49 41 49 11
contact@kurioz.org - www.kurioz.org
www.comprendrepouragir.org

PARTENAIRES TECHNIQUES



PARTENAIRES FINANCIERS



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions" 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Cut by Aneque Ahmed from the Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project