

# PRENDRE EN MAIN "HABITER LA TERRE EN 2030" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "Habiter la Terre en 2030" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet outil pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



## PUBLIC

Lycéen·nes - étudiant.e.s (15-25 ans)



## DURÉE DE L'ANIMATION

Prévoir une session de 2h. Durée du jeu 1h30 + débriefing 30 min



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

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

- Analyser la notion de durabilité,
- Repérer l'interdépendance des problématiques inhérentes à l'aménagement urbain,
- Démontrer la façon dont les ODD contribuent à la construction de villes durables.





## LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

### Histoire - Géographie / EMC :

- Le poids des métropoles à l'échelle mondiale (programme 1ère général et technologique)

### Philosophie :

- Le but de l'enseignement de la philosophie, en cycle terminal, est de permettre à chaque élève de s'orienter dans les problèmes majeurs de l'existence et de la pensée

### Sciences Économiques & Sociales :

- La protection sociale et la gestion des risques dans les sociétés développées (programme 1ère gén.)
- Inégalités et justice sociale (programme terminale gén.)
- sources et défis de la croissance économique et environnement (programme 1ère gén.)



## LA POSTURE D'ANIMATION

“Habiter la Terre en 2030” est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale** (ECSI). Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun·e est invité·e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un·e animateur·rice d'association d'ECSI ou un·e enseignant·e) n'est pas extérieur·e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant·e·s.

Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leur réflexion par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

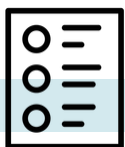
Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



## POINTS DE VIGILANCE

- Il est recommandé d’être **2 animateur·rices compétent·es** pour animer le jeu : pour le **prendre en main en amont**, mais aussi pour **être capable d’animer l’expérience de manière narrative** tant est grande la liberté d’interprétation des joueur·ses, et **sans que leur pouvoir d’arbitrage** (donner ou non des points selon leur appréciation dans certaines situations) **soit perçu comme arbitraire, mais plutôt adéquat**.
- **Les règles du jeu étant très libres**, il est important que l’animateur·rice explique aux joueur·ses qu’iels sont tout aussi **libres d’interpréter les choix des participant·es et leur impact**. Comme il n’est **pas toujours dit comment on gagne ou perd des points**, il faut bien insister sur le fait que **c’est la délibération entre les joueur·ses qui fait l’intérêt du jeu**.
- **Certaines cartes sont longues à lire**, ce qui requiert un **temps de concentration et d’immersion exigeant** : libre au joueur·ses de s’y plonger entièrement ou seulement partiellement.
- Le lien **entre les objectifs pédagogiques et la dimension ludique** du jeu ne sont pas toujours évidents : les joueur·ses doivent alors **faire preuve d’imagination et de maturité** pour comprendre s’iels ont plutôt gagné ou plutôt perdu un point ce coup-ci.
- **Restez attentif·ve aux réactions émotionnelles** lors du jeu : le jeu se limitant à des **questions techniques d’accès aux services**, il court le risque de **reconduire des poncifs évolutionnistes sur des villes (ou des peuples) avancées et des villes (ou des peuples) en retard** : les joueur·ses peuvent alors les naturaliser ou se sentir heurté·es si l’un·e ou l’autre connaît ou provient de ces pays / villes. On peut alors faire tourner les joueur·ses sur les différentes villes pour limiter la sensation d’identification et “vivre” ces différents cas.





## ÉLÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant-es et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat** : Quelle(s) équipe(s) a (ont) avancé le plus loin, le plus facilement ?
- **Ressenti** : Comment vous êtes-vous senti-es en un mot pendant le jeu ? Ce ressenti a-t-il évolué entre la phase 1 et la phase 2 ? Pourquoi ?
- **Retour d'observation** : Qu'est-ce qui a permis à certaines équipes d'aller plus vite ? Qu'est-ce qui était bloquant pour les autres ?
- **Réalité** :
  - Selon vous, quel parallèle peut-on faire entre la réalité et ce que vous venez de vivre ? Quelles catégories de personnes représentaient les équipes ?
  - Dans quels domaines de la vie quotidienne retrouve-t-on ces inégalités ? Existe-t-il des sphères de la vie quotidienne où l'on peut être témoin des inégalités homme-femme autres que celle représentées par les quatre zones du plateau de jeu ?
  - Les cartes règles illustrent-elles des réalités ? Lesquelles ?
  - À quoi correspondent les injustices symbolisées dans le jeu ? Quelles en sont les conséquences ? Les éléments perpétrateurs ?



Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD 2 afin de faciliter la prise en main de l'outil "Habiter la Terre en 2030" pour les acteur·rices éducatif·ves en milieu scolaire.



## COORDINATION DU PROJET



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

## PARTENAIRES DU PROJET



## PARTENAIRE FINANCIER

France 



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

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

Crédits images : Target by Raptors collective from Noun Project - Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi\_icon from the Noun Project